テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョン

超着こなし術

CHANGE YOUR COSTUME PERFECTLY



すべての GAME BOY 共通

GAME BOY COLOR

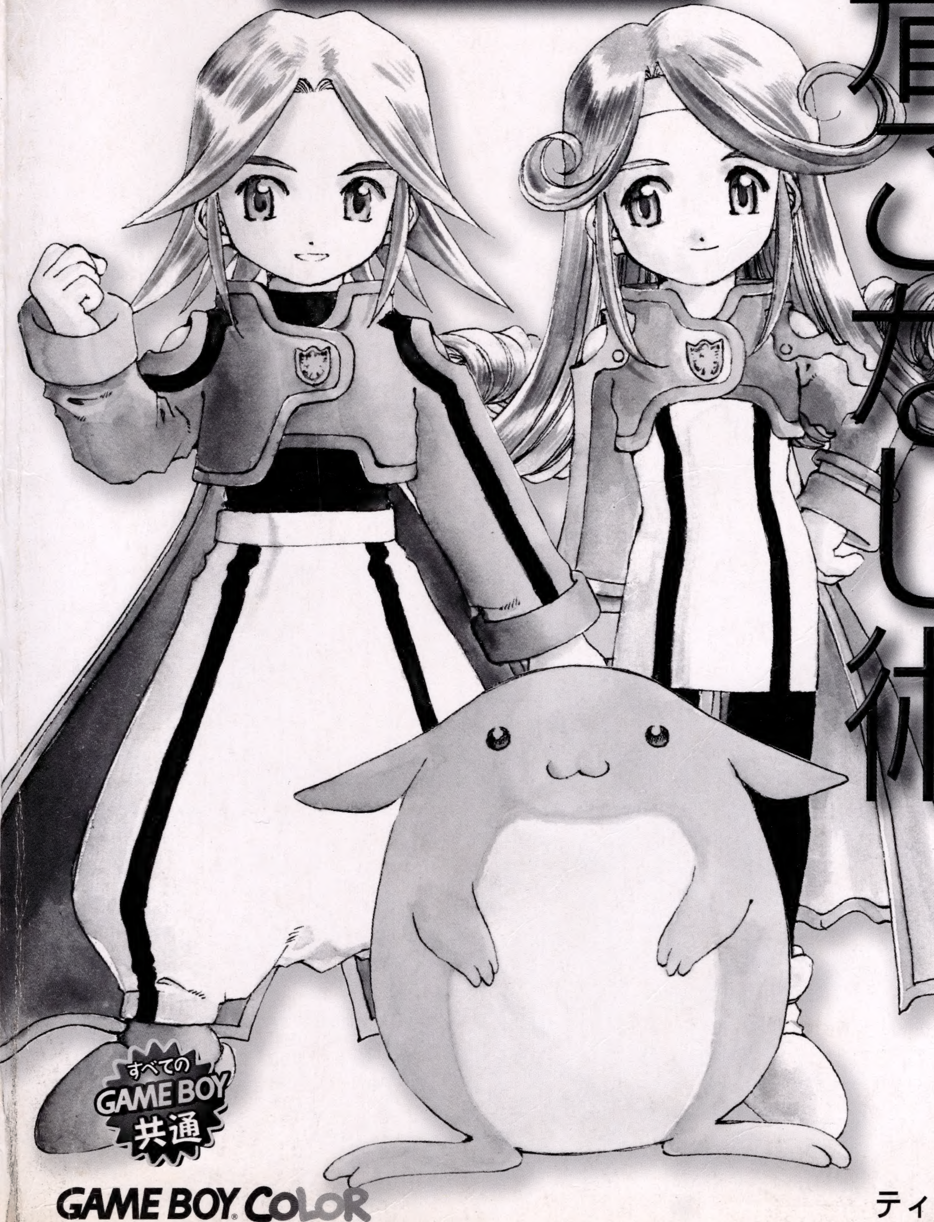
ティーツー出版



テイルズオブファンタジア なりきりダンジョン

超着こなし術

CHANGE YOUR COSTUME PERFECTLY



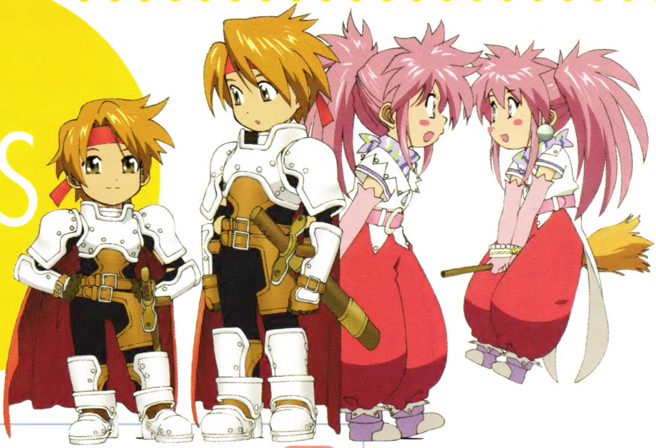
すべての GAME BOY 共通

GAME BOY COLOR

ティーツー出版


テイルズオブファンタジア®
なりきりダンジョン
超着こなし術

CONTENTS



ART WORKS of

テイルズオブファンタジア®
なりきりダンジョン

ディオとメルの双子の姉弟。ここに掲載したのは
ディオとメルのイラストとふたりの生みの親である
藤島康介氏と開発スタッフのコメントである。





KRUELLE
クルール

comment by 藤島康介

クルールは、丸っこい動物みたいなクリーチャーを描いてほしいというオーダーを受けて描いたんです。かわいく描けているからごまかせてしまうんですが、クリーチャーものは、気持ち悪い面がなければならないし、かっこいい面もなくちゃいけないから実際、描くのは難しいんです。そういった意味でクルールは大変でしたね。



MAIN VISUAL
メインビジュアル

comment by 藤島康介

今回の『なりきりダンジョン』のキャラクターは難産でした。キャラクターの設定がそれほど細かくなかったこともあったんですが、イメージをつかむのに時間がかかったんですよ。『テイルズ』のようなファンタジーの世界は、どういう文化体系で、どういう国があって、どんな交流があるのかとか、世界設定の細部までわかるとキャラクターは描きやすいんです。服装とかイメージできるじゃないですか。そこまで細かく聞かなかったから、時間がすごくかかったのを憶えています。

comment by 新免G之進（シナリオ担当）

このゲームでは「世界を救え！」というような壮大な物語ではなく、自分の心との対峙といった「人間の内側」にテーマを設定いたしました。「罪と罰」「欲望」「慢心」「憎悪」「差別」そして、「狂気」。そういった意味で、最も好きなパートは「ヴァルハラ村」です。もちろん、コミカルなシナリオも自分の一側面であり、人の心の面白さ不可思議さを感じます。















DIO
ディオ

comment by 藤島康介

双子の兄妹で、なりきり師という設定を聞いていたんですよ。それと、なりきり師の職業としての地位がどんなものであるかなどの設定を聞いていたのかな？　それを自分なりに解釈して、できたのがディオです。なかなか元気な男の子になったと思います。



DIO'S COSTUMES









comment by 石沢隆一（メインプログラム担当）

プレイステーション版ファンタジアに続き、懐かしの８ビットアセンブラのハード（ゲームボーイ）のファンタジアを作る事になり、試行錯誤しながらプログラムを組みました。
う〜ん、やはり、
ギャルかな…ギャル。





少し短気なところがあって、不満をすぐ口にしてしまう。メルとは双子だが、どちらかというと弟タイプ。好き嫌いがはっきりしており、思ったことは即、行動に移さないと気がすまない性格。本を読んだりするよりも、山で遊びまわることが好きなアウトドア派。

年齢：13歳（ふたりが保護された日から）　身長：149センチ　体重：39キロ
好きな物：飛行機、山遊び、動物（カラス以外）、メルの作ったクリームシチュー
苦手な物：カラス（小さい頃に頭をつつかれた）
嫌いな物：自分の意見をハッキリいわない人、うそつき

MEL'S COSTUMES













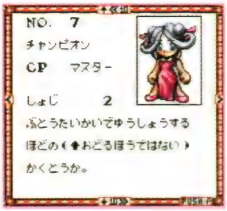
comment by 五反葉子(コスチュームグラフィック担当)

可愛いコスチュームから「何故ここまでやるッ?!」というコスチュームまで色々と種類があるので大変だったと同時に、作成してる側も楽しんで仕事をさせていただきました。ぜひ、コスチューム全部集めて楽しんでください。

MEL'S PROFILE

穏やかでおしとやかな女の子。おっとりした感じに見られがちだが、それは彼女の思慮深さを意味する。読書や料理、裁縫など、家にいることが好きなインドア派。現在の悩みは、友達を作ろうとしても、消極的な性格のためなかなかうまくいかないこと。

年齢：13歳（ふたりが保護された日から）　身長：148センチ　体重：35キロ
好きな物：親（プレイヤー）から6歳の誕生日にプレゼントしてもらったクマのぬいぐるみ。料理（特にお菓子作り）
苦手な物：虫（特に足がたくさんあるもの）
嫌いな物：約束を守らない人、部屋をちらかす人
特技：足が速いが、メルはインドア派なのでほとんど発揮されることはない

















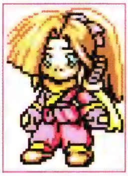
メル

comment by 藤島康介

キャラクターを特徴付けるためには髪の毛で差別化をはかることが多いのですが、メルについてもその方法論に基づいて作りました。シルエットを「ぱっ」と見ただけで、そのキャラクターだとわかるようなカールした髪型にしました。キャラクターはシルエットで決まる！というのが基本かと思います。

テイルズ オブ ファンタジアな人々 THE PEOPLE from

ディオとメルが冒険の先々で会うことになる
テイルズオブファンタジアのキャラクター達を
線画とイラストを交えて紹介する。



すずとはアセリア暦4354年のしのびのさとで会うことになる。忍者の頭領の孫娘である。

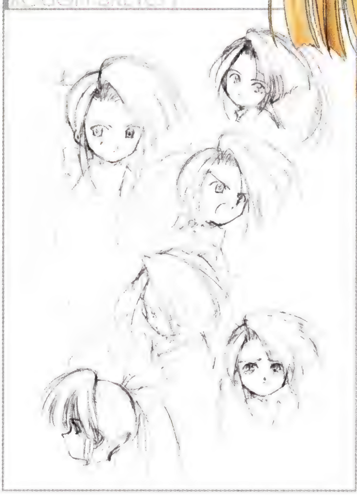
SUZU すず

comment by 藤島康介

女の子がふたりしかいなかったところへ、もうひとり増えたのでうれしかったですね。大きなポニーテールはポイント高し！と勝手に思ってます。



ROUGH SKETCH



ROUGH SKETCH



THE PEOPLE from TALES of PHANTASIA テイルズ オブ ファンタジアな人々

comment by 藤島康介

『テイルズオブファンタジア』の仕事はかなり前なんですよね。『サクラ大戦』と同じ頃か、もっと前だったんじゃないのかな。ナムコさんといえば、ゼビウスや、マッピー、パックマンなど、高校時代からずっと遊ばせていただいているゲームメーカーさんですからね。『テイルズ』の仕事に立ち会えたのは幸運だったと思います。キャラクターたちは今でもかなり気に入っているんですよ。

TALES of PHANTASIA



CLESS クレス

ROUGH SKETCH



『テイルズ オブ ファンタジア』の主人公。職業は剣士。思いやりのある優しい性格だが、そのため剣士としては非情になりきれずにいる。







KLARTH クラース

ROUGH SKETCH



召喚師。体に彫り込んである紋様は、召喚時の障壁用の紋様である。性格は冷静沈着で、ぶっきらぼうだが、仲間を思う気持ちは強い。

ART WORKS of
TALES of PHANTASIA NARIKIRI DUNGEON



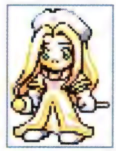
CHESTER チェスター

幼いころに両親を亡くしている。弓術が得意で剣術のクレスとは、いい相棒である。



MINT ミント

法術師。控えめでおとなしい性格だが、戦いのときは内に秘めた強さを見せる。

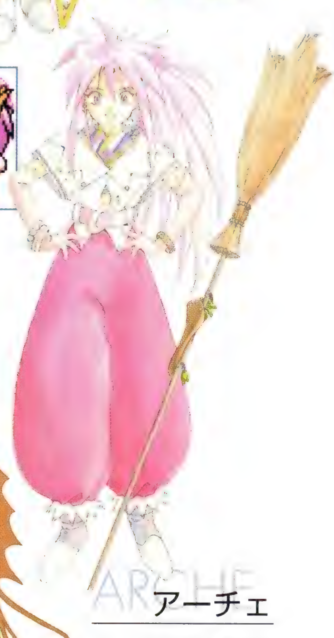




MORISON モリスン

クレスの両親やミントの母と親交がある人物。ひとりだけ世代が上なのも納得。







DHAOS ダオス

前作の最終ボス。「大いなる実り」を求めて、テリス・カーラーン星から飛来した。



ARCHE アーチェ

ハーフエルフの魔術師。普段は陽気でうるさいほどだが、思慮深い一面もちゃんとある。

性格・隊列編

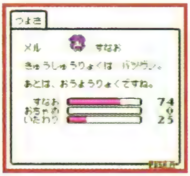
ディオとメルの性格変化
クルールの性格変化
人生経験と固有特技
「たいれつ」「さくせん」「つよさ」の意義
コスチュームの組み合わせを考える



ディオとメルの性格変化
PERSONALITY

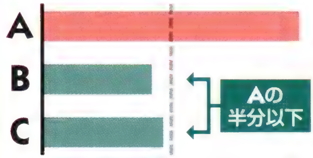
上位ふたつのパラメータで決まる

ディオとメルの性格はそれぞれ、上位2種類のパラメータの組み合わせで決まる。ちなみに、性格要素の数値は単独で満タンだと100、それ以外の場合は各要素に状況に応じて割り振られている。



▲1種類だけが突出している場合その性格となる

単独と見なされる割合



他の性格要素が性格Aの半分に満たない場合、性格は"A"となる。



ディオの性格分布

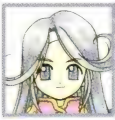
	すなお	ひょうきん	ねっけつ	ダーク	おもいやり	ものずき
(単独)	すなお	ひょうきん	ねっけつ	ダーク	おもいやり	ものずき
ものずき	ゆめみるボーイ	ずっこけボーイ	むちゃボーイ	かわりもの	おせっかい	
おもいやり	ほほえみのひと	やさしいボーイ	にんじょうか	なやめるボーイ		
ダーク	すねぼう	ひにくや	らんぼうもの			
ねっけつ	せいぎかん	おちょうしもの				
ひょうきん	にんきもの					

性格パラメータの増加

ゲームスタート時のディオの性格要素は、「すなお」「ひょうきん」「おもいやり」の3種類。これが所定の条件を満たすことによって、新たな性格要素が加わる。ちなみにこれに目覚めた場合、その性格要素はいきなり100の状態からスタートするようになっている。

初期	すなお	ひょうきん	おもいやり

追加される性格	
ねっけつ	1:「ほのおのどうくつ」クリア 2:「りょうりにん」または「かじや」をマスター
ダーク	1:「あくまの塔」クリア 2:「とうぞく」または「しにがみ」をマスター
ものずき	1:「ふしぎな塔」クリア 2:「あそびにん」をマスター



メルの性格分布

	すなお	おちゃめ	おいろけ	いじわる	いたわり	ものずき
(単独)	すなお	おちゃめ	おいろけ	いじわる	いたわり	ものずき
ものずき	ゆめみるガール	ずっこけガール	はっぽうびじん	こまったちゃん	おせっかい	
いたわり	あいのひと	やさしいガール	おとめ	なやめるガール		
いじわる	すねっこ	いたずらっこ	こあくま			
おいろけ	てれやさん	セクシーガール				
おちゃめ	チャーミング					

性格パラメータの増加

ゲームスタート時のメルの性格要素は、「すなお」「おちゃめ」「いたわり」の３種類。ディオ同様、所定の条件を満たすことによって、新たな性格要素が加わる。　目覚めた場合、その性格要素がいきなり100の状態からスタートするのも同じである。

初期	すなお	おちゃめ	いたわり

追加される性格

おいろけ	1:「12せいざの塔」クリア 2:「おどりこ」または「モデル」をマスター
いじわる	1:「あくまの塔」クリア 2:「とうぞく」または「おひめさま」をマスター
ものずき	1:「ふしぎな塔」クリア 2:「あそびにん」をマスター

性格を変える要素はふたつある

1：コスチュームとバトル

コスチュームを着てバトルすると、そのコスチュームに定められた性格要素のパラメータが伸び、その他の性格要素は下がる。このバランスが一定比に変化した時、性格が変わったと見なされるのだ。



▲上昇要素と量はコスチュームによって千差万別

2：性格イベント

12精霊の試練（「まおうのどうくつ」まで）をひとつクリアするごとに、ディオ＆メルとの対話イベントが用意されている。選んだ選択肢に応じて、所定の性格要素のパラメータがアップするのだ。



▲伸ばしたい性格要素に応じて選んでみよう

性格調整が必要とされる場合

特に意図的に性格を操作したい場合、あるいはそうしなければならない場合が生じる。それが下の2通りのケースだ。コスチュームの着回しに慣れておこう。



シナリオの本線には影響なし

性格イベントではどの選択肢を選んでも、シナリオそのものの展開に影響を及ぼすことはないので安心。

たのまれごと

特定の性格になっていないと、解決ができないものがいくつかある。この場合、意図的に性格を操作するテクニックが身についていないと、解決することは困難だ。「何と何でどの性格に?」といった知識も絶対に必要。

特定の性格で!

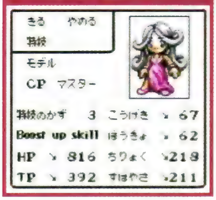


▲適当に進めていては解決の糸口は見えない

Boost up skill

特定のコスチュームと性格が合致することによって、性能がアップすること。まさに着こなしの真骨頂とも言えるもので、これを狙ってできるようになれば、バトルも快適になることこの上なし(?)、という要素なのだ。

効果増大!



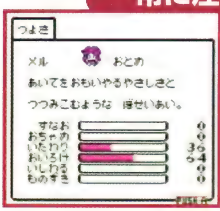
▲"Boost up skill"の表示。これが出たら能力全開だ!

好みの性格にするためには

性格イベントで調整する手もあるが、基本的にはコスチュームの着回しで行う。何を着ればどの性格要素が上がるのかを、把握することが不可欠と言えるだろう。

バッジを使いこなせれば、効率はさらにアップする。

常に注目



◀パラメータの上がり方や、性格の変わり目を確認したい

早く仕上げたいとき

「すなおバッジ」を使うと、性格要素パラメータの上がり幅が2倍になる。目的の性格に早く変えたい時に、これを使えば一気に時間短縮が図れる。



▲一例。100-0から、1回のバトルでこれだけ変化

その性格で止めたいとき

「ふへんバッジ」を使うと、性格要素の変化をストップさせることができる。

ブーストを継続させたい場合などに、これを装備させると効果てきめん。



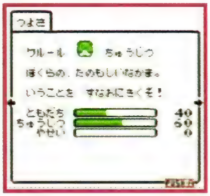
▲同一コスチュームで長期ブーストを保つならこれ

クルールの性格変化
KRUELLE'S PERSONALITY

ディオ＆メルの最も高いパラメータに応じて変化

クルールの性格要素は３種類で、増えることはない。変化のしかただが、ディオとメルそれぞれの最も値が高い性格要素の組み合わせに応じて、３種類のどれかが伸びる。そして、それは「クルールの形態」という形で表れるのだ。

詳しい組み合わせは下の相関表を見てほしい。



◀性格が形態そのものに直結するのである

例
ディオは「すなお」
メルは「おいろけ」
が最高の場合
クルールは
ともだちが伸びる

→ **ともだち**　**ちゅうじつ**　**やせい**
のうち値の高いものが性格となる

→ **その性格に応じて形態が変化**

ディオ＆メルの性格要素とクルールの性格要素相関表

相関表（メル＼ディオ）	すなお	ひょうきん	ねっけつ	ダーク	おもいやり	ものずき
すなお	■	■	●	■	●	■
おちゃめ	■	◆	◆	◆	◆	■
おいろけ	●	◆	●	◆	●	●
いじわる	■	◆	◆	◆	◆	■
いたわり	●	◆	●	◆	●	●
ものずき	■	■	●	■	●	■

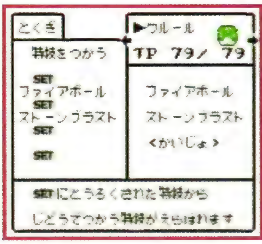
●ともだち　■ちゅうじつ　◆やせい

左図のように、３形態への変化の可能性は均一に分配されている。

ちなみに形態レベルが８になると「へんしんのいし」が手に入るが、これは同一性格内での形態レベル１～８の変身が可能なもの。



▲「へんしんのいし」は形態レベル8までお預け



特技も変わる

性格変化によって形態が変わると、特技も全く違った性質のものになる。どれが使えるものかは、プレイヤーの好み次第。

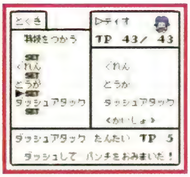


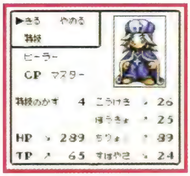
クルールの全形態は65ページから

人生経験と固有特技
EXPERIENCE & SPECIAL ABILITY

コスチュームをマスターした数

人生経験とは、端的に言えば「コスチュームをマスターした数」。その数によって覚えていくのが固有特技で、これはそれまでにマスターしたコスチュームの種類の傾向によって、物理攻撃系か呪文系に分岐していく。


▲まず1種類マスターして「ダッシュアタック」


▲どう分岐するかは着せるコスチューム次第



分岐のカギ マスターしたコスチュームの傾向が影響

固有特技は増えていくのではなく、ダッシュアタックから人生経験が一定値になるごとに「変化」していく。その分岐は上図のように、次の段階で2種類に分かれる可能性を持つ。また、たとえば「フライングプレス」になると、最終形が「エモシオバースト」になる可能性はゼロなのだ。

また、これらの固有特技はその傾向と着用コスチュームの適合性により、威力が増すこともある。

こんな着せ方だと…


▶物理攻撃系に偏ってマスターを続けると…

こうなっていく


◀「フライングプレス」、「れんぞくぎり」……と

能力そのものの変化

レベルアップ時の能力パラメータの上昇量は、その時点で着ていたコスチュームによって判定される。同系列のコスチュームを長期間着ていると、上がり方も偏るので注意が必要だ。


◀詳しくはコスチュームの章を参照してほしい

「たいれつ」「さくせん」「つよさ」の意義

FORMATION, TACTICS & STRENGTH

たいれつ　コスチューム、戦略に応じて変える

隊列には前衛・中堅・後衛の3種類あり、それぞれのコスチュームや形態に応じて、得意、不得意な敵との間合いがある。また、後ろにいるほど、敵の近距離物理攻撃からのダメージを軽減することができる。

隊列を変更するということは、打たれ弱い仲間を後ろに下げるということ以外に、この「得意な攻撃に最適の間合い」を作る意味のあるものでもある。

クルールの位置

基本としては「やせい」なら前衛、「ちゅうじつ」なら中堅、「ともだち」は後衛がセオリーと言える。

常に中堅に置くのもひとつの形だが、ふたりの着回しを基に柔軟に対応を。

カベとする



◀HPが高く、打たれ強い味方は前衛に

HPが低ければ



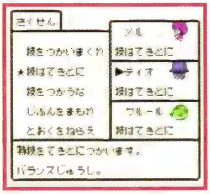
◀ダメージを最低限にするために後衛に



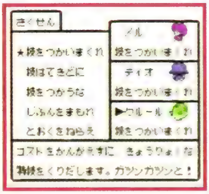
◀スタンダードな形。あとは形態に応じて工夫を

さくせん　バトルでの行動をどうするか

初期は、「技をつかいまくれ」になっている。この状態だと、どんどんTPが消費されるので、通常は「技はてきどに」を核として調整するのがよい。ボス戦では、逆に技使いまくりで。



◀通常はある程度バランス重視で進めたい



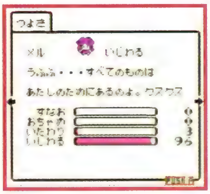
◀ボスとの対決は惜しみなくガツンガツンと!

つよさ　コスチュームのCPや性格要素などをチェック

ここではキャラの各パラメータやCP、性格要素の状況などを見ることができる。あとCPがいくつでマスターできるか、目的の性格にするまでどの程度のバトルが必要か、など考えて。



◀CPチェックはやはり欠かせない



◀性格に応じた解説も多種多様だ

コスチュームの組み合わせを考える

ディオとメルのコスチュームが、互いに相乗効果を見せれば、効率よくバトルを進められる場合は数多い。ここに少々ではあるが、サンプルをあげてみた。これを参考に(?)いろいろ組み合わせを考えてみよう。

これが最強!? コンビ

にんじゃがしら ＋ ミント

ディオとクルールで敵を一網打尽にし、危なくなったらメルで回復。敵が全体攻撃やステータス変化の攻撃を仕掛けてきても、「リカバー」や「リザレクション」がある。



◀高レベルでの定番。ボス戦でも安心だ

テイルズ オブ ファンタジア定番コンビ

クレス ＋ ミント

あるいは、ディオに「クレス」を着せての徹底攻撃。すばやさがやや下がるが、攻撃力はアップする。メルはやはり「ミント」で後方支援。ラブラブ効果も期待できる？



◀「こくうそうはざん」や「くうかんてんい」で

爆裂イケイケコンビ

へいはち ＋ アーチェ

破壊力バツグンのコンビ。「へいはち」はナムコ系の中でも屈指の攻撃性を誇る。そして「アーチェ」ではとんどの敵を一掃してしまうという、恐るべき連係プレー。



◀パワー押しならこれ。インパクトもバツグン

ナムコ系定番コンビ

ワルキューレ ＋ サンドラ

ナムコファンなら一度は試すべきコンビ。レベルさえある程度上げていれば、そこそこ実戦にも使える。「かげきよ」＋「ワンダーモモ」などもなかなか。

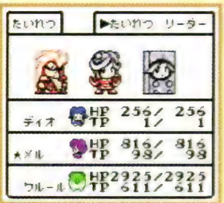


◀どちらが欠けていても許されない!?

番外 何だかよくわからないコンビ

バキュラ ＋ かに

実は「ひたすら逃げまくり」の戦法をとるなら、意外にお勧め。万一攻撃を受けても、「バキュラ」なら全然痛くない。メルはとにかく「カニにげ」に徹する。



◀逃げるが勝ち。そんな時もある

コスチューム編

着替えを極める
オーダーメイドチャート
全66コスチューム一覧
クルール8変化
ディオ・メル・クルール全特技リスト





着替えを極める

コスチュームを効率よくマスターし、より上位を着ていくためにはどうすればよいか。まずはそれから解説してみよう。

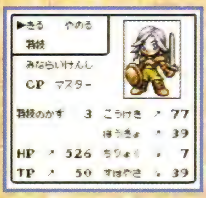
まずどこからマスターしていけばよいか

最初に入手できる５種類のコスチュームは、いずれもCPが60と低く、すぐにマスターできる。まずはこれらすべてをマスターして、その後特定の系統を極めていきたいなら、上級コスチュームへ。人生経験を増やしていきたいなら、CP60～120のコスチュームを順次着ていけばいいだろう。

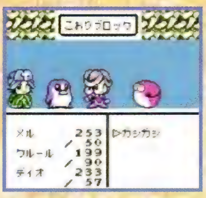
上のコスチュームのために必要なのが「人生経験」

上級コスチュームを着る上で避けて通れないのがこれ。言い換えれば、他のコスチュームをマスターした数である。

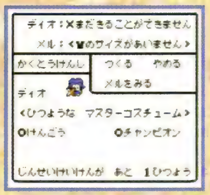
もし人生経験が足りない場合は、他の系統のコスチュームを着てみて、ある程度クラスマスターを重ねてからお目当てのコスチュームへ……という状況も出てくるのだ。



▲まずはこれらの基本コスチュームをマスター



▲あとは戦略と好みに応じて着ていけばよい



▲ひたすら一本道を突き進めばいいわけではない

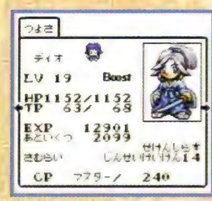


▲いろいろやってみよう。文字通りの人生経験

“Boost up skill”で能力をさらに活かす

コスチュームの特性と性格が合致した場合、この表示が現れ、攻撃力が大幅にアップする。詳細は各コスチュームの欄に記載してあるので、ぜひチェックしてほしい。

この表示に注目！



◀コスチュームと性格がドンピシャ



◀この状態でバトルすれば威力倍増。ぜひ活用したい

1回の戦闘ごとに

コスチュームによる性格変化

1回のバトルが終了すると、各コスチュームに定められた性格要素のパラメータが上がる（その他のパラメータは下がる）。その上がる量は一律ではなく、コスチュームによって異なる。

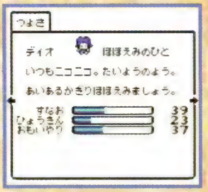
また、これらパラメータの上下は、バッジを装備することによって、制御することができる。

1回のレベルアップごとに

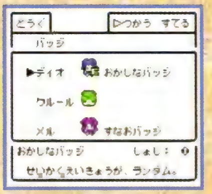
パラメータ上昇への影響

レベルアップの際には、その時点で着ていたコスチュームに応じて、各パラメータの値が上がる。言い換えれば、あまり長期間同じコスチュームでバトルを続けていると、ステータスのバランスも偏りがちになるということである。

詳しくは各コスチュームの欄で確認してもらいたい。



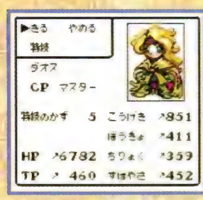
▲バトル終了ごとにチェックしてみるとよい



▲バッジはいろいろな種類・効果がある



▲目標はオールラウンダーか、スペシャリストか



▲「ダオス」は全パラメータが大幅に上がる

成長のさせ方とコスチュームの着回し

ふたりがCPを稼いでいる過程で、たとえばディオが先にマスターしてしまうと、メルがマスターするまでのCPがディオにとって無駄になる。

こんな場合は、そうならないように着替え室直前のフロアでマスターを待ってバトルするか、または「かんいきがえしつ」を使うとよい。



ダンジョンの難易度にもよるが…

◀CPが無駄にならないように、お互いの着るコスチュームを合わせるのもひとつの戦略と言える

まずマスター



▲初期の一例。着替え室直前の階でマスターして

着替え室で交替



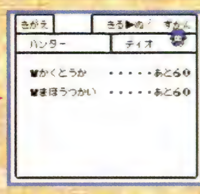
▲ここでお互いのコスチュームを交換する

またマスター



▲同じCPのものを着用すれば、同時にマスター

別のものへ



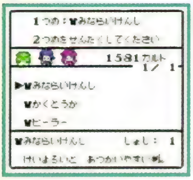
▲今度は別のコスチュームにする

オーダーメイドのヒント

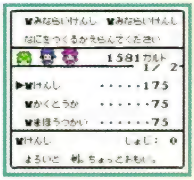
1　まず「同じものどうし」を組み合わせてみる

基本的には、同じコスチューム2着を用いれば、その系統のひとつ上位のコスチュームができる。
最も手軽に試せる方法ではあるが、この場合、一定値の人生経験を求められることが多いので注意が必要。

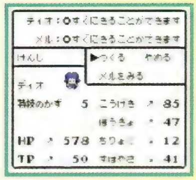
「みならいけんし」からの発展



▲同じコスチュームを2枚選択



▲候補を見ていくと、「けんし」がある



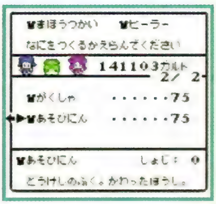
▲すぐ着られるかどうかもチェック

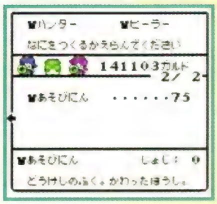
2　「違うものどうし」で新発見があるかどうか

違う系統のコスチュームをそれぞれオーダーメイドに出した場合、全く別の系統のコスチュームができることも多い。また、ひとつのコスチュームでも、オーダーメイド方法が複数存在するものも多数。いろいろと試してみよう。

「まほうつかい」＋「ヒーラー」で…

▶「あそびにん」ができる。これは一例



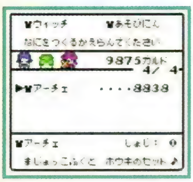


◀実はこんな組み合わせもアリ

3　誰が着られるか？　条件は？料金は？

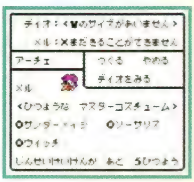
すぐに着ることができなくても、オーダーメイドは可能である。しかし、肝心の費用がなくては、お目当てのコスチュームは完成しない。特に「テイルズ系」は超高額なので、所持金のチェックは怠りなく。

予算は大丈夫？



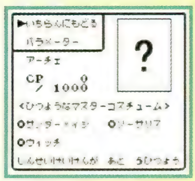
▲コスチュームが用意できても……

専用か共用か



▲共用のものばかりではないのだ

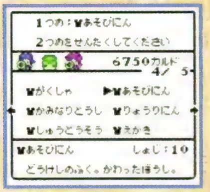
即着用OKか



▲マスターコスチュームや人生経験が条件

異種オーダーメイドから発生するコスチューム系統

「あそびにん」から始まる遊び人系のコスチュームは、ショップで買うことができない。よって、これらはオーダーメイドで作っていくことになる。盗賊系や商人系も同様だが、これらはシナリオ中盤以降にショップでの購入が可能。また、「テイルズ系」「ナムコキャラ系」の特殊コスチュームも、特定の異種オーダーメイドから発生する。



▲先の展開を考えると、結局仕立てたほうがよい



▲特殊コスチュームの組み合わせは１種類だけ！

「モンスター系」は敵から奪ってこい！…が基本

モンスター系の基本コスチュームは「バグベア」だが、これはどうやってもオーダーメイドはできない。ではどうするかというと、モンスターの「バグベア」から「盗んで」くるのである。

アイテムを盗む特技を持つのは、「おおどろぼう」「にんじゃがしら」「すず」の３種類だけ。これらを着てゲットに向かえ。



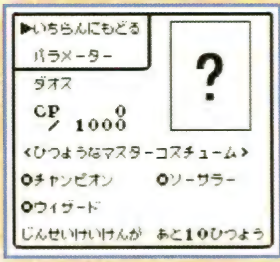
▲これがなくては、モンスター系は着られない



▲同名の敵から盗めるものは他にもいろいろ

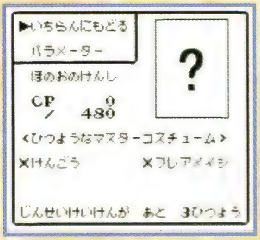
結局「人生経験」は増やさなくてはならないもの

人生経験は、単なる「マスターしたコスチュームの数」ではない。上級コスチュームを着るためにおのずと積み重なっていくものであり、また必要とされるものである。シナリオが進むほど、そうしなければ敵にも対応できなくなってくるのだ。



テイルズ系

◀人生経験が40も必要。かなりの数のコスチュームをマスターしなければ、着ることはできないのだ



▲上級職系では、複数の高位コスチュームのマスターを求められる

最強（？）にこだわっていると・・・

前述したが、レベルアップを重ねるほど、パラメータのバランスが偏りがちになるので注意が必要である。もっとも、スペシャリストをめざすならそれでもよいが。



◀最終的にはプレイヤーの好み次第



オーダーメイドチャート

以下の表は、オーダーメイドでの組み合わせを表記したものである。同じコスチュームでも方法が複数存在するものも多いので、注目してほしい。

1 基本コスチュームからのオーダーメイド

	ハンター	ヒーラー	まほうつかい
みならいけんし	とうぞく★	りょうりにん★	がくしゃ★ りょうりにん★
かくとうか	とうぞく★	えかき★	がくしゃ★ えかき★
まほうつかい	がくしゃ★	がくしゃ★ あそびにん★	フレアメイジ ウインドメイジ がくしゃ★
ヒーラー	あそびにん★	クレリック	
ハンター	レンジャー		

2 上記の★どうしのオーダーメイド

	りょうりにん	あそびにん	えかき
とうぞく	×	×	×
しょうにん	×	×	×
がくしゃ	×	ギャンブラー♂	うらないし
えかき	りょうし♂ まんがか うらないし♀	まんがか	りょうし♂ まんがか うらないし♀
あそびにん	×	ギャンブラー♂ モデル♀	
りょうりにん	りょうし♂ まんがか うらないし♀		

絶対オーダーメイドのできないコスチューム

「ピノ」「アチャ」「ギル」「カイ」「ながせれいこ」は、たのまれごとのお礼としてのみ入手できるもので、絶対にオーダーメイドはできない。うっかり売ってしまわないように注意したい。

また「ギャル」は、暗黒時空へ移動可能になった後で、4408年のヴァルハラ町「アルバトロス」で売られる福袋の特賞賞品。出る確率はかなり低い。



ギル&カイ

◀これを着なければ「ドルアーガの塔」の扉を開けることはできない

ギャル



▶夢のコスチューム全制覇。その最後のカベとなるかもしれない

表内の記号の説明
×：新候補が提示されない組み合わせ
♂：ディオ専用
♀；メル専用

かくとうか	みならいけんし
しょうにん★	けんし
しはんだい	

がくしゃ	しょうにん	とうぞく
×	×	おおどろぼう
×	だいしょうにん	
フレアメイジ ウインドメイジ		

隠しコスチューム「鷹之進」と「野苺」

このふたつは、しのびのさとで借りることができるコスチューム。着用したイラストは、ポケットプリンタをつないだ状態で、「キャラクターをいんさつする」を選べば見ることができる。





◀この2着は道具欄や「なりきりずかん」には記録されない。当然、シナリオ攻略で着ることはできないぞ。

3 一般コスチューム　ランク&オーダーメイド

基本として同じコスチューム2着をオーダーメイドに出すと、同系列でひとつ上位ランクのコスチュームができる。ここでは各系列の初期コスチュームを1とし、そのランクアップの移り変わりを示した。

剣士系

物理攻撃が得意で、HP・防御力高め。ただし魔法攻撃には弱い。

1	2	3	4
みならいけんし	けんし	さむらい	けんごう

魔法使い系

魔法攻撃を得意とする系統。HPはかなり低いので後衛に。

1	2	3	4	5	6
まほうつかい	フレアメイジ ウィンドメイジ	アクアメイジ アースメイジ	サンダーメイジ	ソーサラー ソーサリス	ウィザード ウィッチ

格闘系

自らの身体を武器として闘う。すばやさは剣士系より上。

1	2	3	4
かくとうか	しはんだい	せきとり	チャンピオン

僧侶系

回復魔法をメインとするコスチューム。プリーステスはメル専用。

1	2	3
ヒーラー	クレリック	プリーステス

弓矢系

すばやさが高く、遠距離攻撃に強い。防御力はやや低め。

1	2	3	4
ハンター	レンジャー	アーチャー シューター	スナイパー

盗賊系

すばやさはトップクラス。アイテムを盗めるのはこの系統だけ。

1	2	3	4	5
とうぞく	おおどろぼう	アサシン	にんじゃ	にんじゃがしら

とうぞく ─ ハンター ─ おおどろぼう

おおどろぼう ─ けんし ─ アサシン

おおどろぼう ─ ほのおのけんし or しっぷうけんし ─ にんじゃ

にんじゃ ─ おうじさま ─ にんじゃがしら

商人系

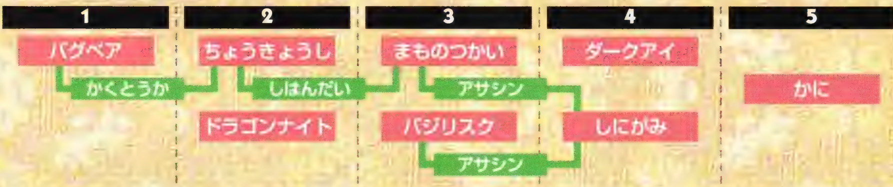
たのまれごとで必要となる系統。あまり戦闘向きとは言えない。

1	2
しょうにん	だいしょうにん

しょうにん ─ かくとうか ─ だいしょうにん

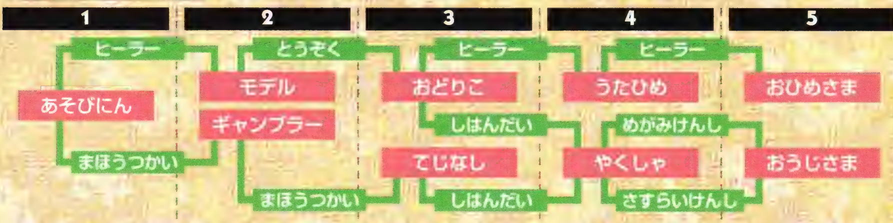
モンスター系

ユニークな特技を覚える系統。「バグベア」は敵から盗む。



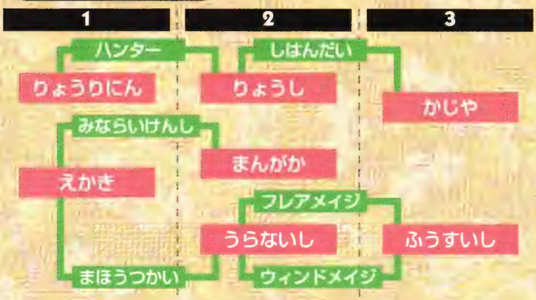
遊び人系

戦力としては計算外だが、たのまれごとで必要となる。



職業系

これも多数のたのまれごとで必要となる系統。



■で示した、別系統の服との組み合わせにより、より低コストでのオーダーメイドが可能。
状況に合わせて、試してみて欲しい。

4 上級職オーダーメイド表

異なる系列のコスチューム2着をオーダーメイドすることによって、両方の特性を併せ持つ「上級職」になることがある。右の表はその一覧である。

なお、同じ種別のコスチューム同士でも、そのひとつ上位ランクの種別コスチュームができる。

	できるコスチューム	候補1	候補2
1	さすらいけんし	さむらい	任意の基本職
	めがみけんし	さすらいけんし	任意の基本職
2	ほのおのけんし	けんし	フレアメイジ、りょうりにん
	しっぷうけんし	けんし	ウインドメイジ、ふうすいし
3	かみなりとうし	しはんだい	サンダーメイジ
	しゅうどうそう	しはんだい	クレリック
	せいなるけんし	けんし	クレリック
4	けんじゃ	クレリック	ソーサラー、ソーサリス
	かくとうけんし	けんごう	チャンピオン

特例 テイルズ＆ナムコ系コスチューム

テイルズ系 上級職のさらに上をいく強さ

特定コスチュームの組み合わせにより、『テイルズオブファンタジア』に登場した時空戦士などのコスチュームがオーダーメイドできる。その性能はいずれも非常に高く、後半から終盤のダンジョンでは欠かせないものとなるだろう。ただし、着るためにはさまざまな厳しい条件がある。

詳しいオーダーメイド方法については、後の個別紹介を参照してほしい。

特技は最高峰



▲とにかく強い。一度使ったらもう病みつき

人生経験は…



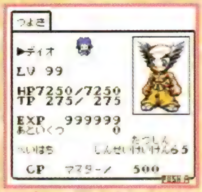
▲40必要。他のコスチュームを多数マスターせよ

ナムコ系 ヘビーなナムコファン垂涎の品がずらり

特定コスチュームの組み合わせにより、ナムコキャラクターのコスチュームができることがある。即戦力として使えるものから、趣味の品までいろいろ。一般コスチュームの上級ランクが必要となることが多く、入手できるのは本編後半以降になる。

中には「クロービス＋かくとうけんし→クレス」のように、「テイルズ系」のオーダーメイドに必要なものもある。

『鉄拳』の…



▲「へいはち」。あの必殺技も使える

かの名作も



▲「ワルキューレ」と「サンドラ」のコンビ

鉄壁のカベ？　究極のイロモノ？ バキュラ

HP256、あとは全部“1”

『ゼビウス』シリーズに登場した、破壊不能の板金。パラメータはいくらレベルを上げても変化しない。

しかしこのコスチューム、すべての攻撃を無効にするという恐るべき特性があるのだ。よって、HP回復を怠らない限り、まずやられることはない。しかし相手に与えるダメージも1……。

なんだ、こりゃ？

▶ご覧の通り。どうやって着ているのかも気になる





◀攻撃は「たおれる」だけ。名実共にカベである

ディオ&メル
全66コスチューム一覧



❶図鑑の番号とコスチュームの名前
番号はゲーム中の「ずかん」に対応。番号マークが茶色のコスチュームは共有。青はディオ専用、赤がメル専用。

❷コメント
そのコスチュームに関する解説。

❸画面写真
ゲーム中の「ずかん」で表示される、コスチュームの写真。

❹防御属性
その属性の攻撃に対しダメージを軽減できることを示す。「物」は物理攻撃

❺CP（コスチュームポイント）
マスターに必要なCP値。

❻COMBO
リーダーでの使用時にダイレクトコマンドが成功することによって上がるダメージ比率と、付加される属性。

❼BOOST
ブーストが発生する性格。

❽性格up
そのコスチュームの着用により、伸びる性格要素。

❾着用時のパラメータ増減
「なりきりし」の状態を0とし、これを基準としたパラメータの増減比率を、−48〜＋63の幅で表示。なおこの数値は増減の絶対数ではなく、あくまで0を基準とした相対的な比率である。

❿レベルアップ時のパラメータ増減
そのコスチューム着用中にレベルアップした際の、パラメータの上昇比率。0〜＋63の値で表記しており、概念は❾と同じである。

⓫着用時のボーナス
着用中は、表記された数字分が、能力値に加算される。

⓬特技リスト
そのコスチュームで使えるようになる特技と、覚えるCP。最初から覚えているものはCPを「ー」とした。

⓭マスター
それを着るためにマスターしておく必要のあるコスチューム。

⓮GET（入手方法）
オーダーメイドを主として解説。

⓯人生経験
着るために必要な人生経験値。

1 なりきりし

系列：なし

何のコスチュームも着用していない状態。この状態でダンジョンへ向かうのは、基本的に無謀なことだ。



防御属性 なし　CP なし

COMBO なし

BOOST なし

性格up －

	着用	成長	ボーナス
攻	±0	±0	0
防	±0	±0	0
知	±0	±0	0
敏	±0	±0	0
HP	±0	±0	
TP	±0	±0	

特技	
－	なし

マスター －

GET －

人生経験 －

2 みならいけんし

系列：剣士

剣士系の基本職。ＣＰが少なくマスターも早い。剣を扱うコスチュームは多いので、まっ先にマスターしたい。



防御属性 物　CP 60

COMBO なし

BOOST なし

性格up すなお

	着用	成長	ボーナス
攻	+4	+3	30
防	±0	±0	16
知	−44	±0	0
敏	+4	+3	5
HP	+16	+12	
TP	±0	±0	

特技	
5	まじんけん
30	あきさざめ

マスター なし

GET コスチュームショップで購入

人生経験 0

3 けんし

系列：剣士

「みならいけんし」のひとつ上。特技も増えるが、ＣＰも４倍に。早めにマスターしておけば、長い目で見ても進め方が楽になる。



防御属性 物　CP 240

COMBO なし

BOOST なし

性格up すなお

	着用	成長	ボーナス
攻	+16	+12	30
防	+24	+18	16
知	−32	±0	0
敏	+8	+6	5
HP	+24	+18	
TP	±0	±0	

特技	
－	まじんけん
－	あきさざめ
80	こがはざん
160	しんくうはざん

マスター みならいけんし

GET みならいけんし×2

人生経験 4

4 けんごう

系列：剣士

「けんし」の上。オーダーメイドは「さむらい×２」だが、「さむらい」をマスターしていなくても着用は可能。



防御属性 物　CP 360

COMBO 25%up

BOOST なし

性格up すなお

	着用	成長	ボーナス
攻	+24	+18	30
防	+32	+24	16
知	−12	±0	0
敏	+24	+18	5
HP	+44	+33	
TP	±0	±0	

特技	
－	まじんけん
－	こがはざん
－	しんくうはざん
90	ぐれんけん
180	せんくうれつは
270	まじんそうはざん

マスター けんし

GET さむらい×2

人生経験 8

5 さむらい

系列：剣士

ディオ専用。剣士系の中では特殊な位置にあるもので、覚える特技も独特。「いあいぎり」は敵の動きを止めることができる。



防御属性 物　CP 240

COMBO 25%up

BOOST せいぎかん

性格up すなお

	着用	成長	ボーナス
攻	+48	+36	30
防	+20	+15	16
知	−20	±0	0
敏	+28	+21	5
HP	+40	+30	
TP	±0	±0	

特技	
120	いあいぎり

マスター みならいけんし
GET けんし×2

人生経験 6

6 かくとうか

系列：格闘家

格闘系の基本職。物理攻撃力は剣士系に匹敵するので、前衛でのバトルが良。防御力も剣士系よりやや上がる。



防御属性 物　CP 60

COMBO なし

BOOST なし

性格up ねっけつ

	着用	成長	ボーナス
攻	+4	+3	28
防	+24	+18	15
知	−44	±0	0
敏	+4	+3	15
HP	+16	+12	
TP	±0	±0	

特技	
5	れんげき
30	ごうしょうらい

マスター なし
GET コスチュームショップで購入

人生経験 0

7 しはんだい

系列：格闘家

「かくとうか」の上。総合的なパラメータが上昇し、特技も増える。早めにマスターしておきたいコスチューム。



防御属性 物　CP 240

COMBO なし

BOOST なし

性格up ねっけつ

	着用	成長	ボーナス
攻	+16	+12	28
防	+36	+27	15
知	−32	±0	0
敏	+8	+6	15
HP	+24	+18	
TP	±0	±0	

特技	
−	れんげき
−	ごうしょうらい
50	ししせんこう
100	じゅうしょうらい
150	しゅうきほう
200	ほうおうてんく

マスター かくとうか
GET かくとうか×2

人生経験 4

8 チャンピオン

系列：格闘家

「しはんだい」の上のランク。ここまで来れば、パラメータも特技の種類もかなりのもの。そして上級職への足がかりに。



防御属性 物　CP 360

COMBO 25%up

BOOST らんぼうもの・せいぎかん

性格up ねっけつ

	着用	成長	ボーナス
攻	+32	+24	28
防	+52	+39	15
知	−12	±0	0
敏	+24	+18	15
HP	+44	+33	
TP	±0	±0	

特技	
−	ごうしょうらい
−	ししせんこう
−	じゅうしょうらい
−	しゅうきほう
−	ほうおうてんく
120	ばくらいじん
240	てんしょうよく

マスター しはんだい
GET せきとり×2

人生経験 8

系列：格闘家

9 せきとり



ディオ専用。いわゆるスモウレスラー。ＨＰが飛躍的に高まり、攻撃・防御力も申し分ないが、すばやさは大幅に落ちる。

防御属性 物　CP 240

COMBO 25%up

BOOST にんじょうか・らんぼうもの

性格up ねっけつ

着用	成長	ボーナス
攻 +48	攻 +36	攻 28
防 +56	防 +42	防 15
知 −48	知 ±0	知 0
敏 −44	敏 ±0	敏 0
HP +63	HP +47	
TP ±0	TP ±0	

特技	
120	つっぱり

マスター かくとうか

GET しはんだい×2

人生経験 6

系列：魔法使い

10 まほうつかい



魔法使い系の基本職。風・炎・水・大地・雷系それぞれの初級魔法を覚える。ＨＰが大幅に下がるので、後衛に。

防御属性 魔　CP 60

COMBO なし

BOOST なし

性格up ダーク

着用	成長	ボーナス
攻 −48	攻 ±0	攻 0
防 −36	防 ±0	防 0
知 +32	知 +24	知 40
敏 +16	敏 ±0	敏 0
HP −20	HP ±0	
TP +20	TP +15	

特技	
5	ファイアボール
15	アイスニードル
25	ストーム
35	ストーンブラスト
50	ライトニング

マスター なし

GET コスチュームショップで購入

人生経験 0

系列：魔法使い

11 フレアメイジ



炎系の魔法を専門に扱うコスチューム。「イラプション」で全体攻撃ができるようになっている。

防御属性 炎　CP 240

COMBO 炎

BOOST なし

性格up ダーク

着用	成長	ボーナス
攻 −20	攻 ±0	攻 0
防 −28	防 ±0	防 0
知 +36	知 +27	知 40
敏 −8	敏 ±0	敏 0
HP −24	HP ±0	
TP +28	TP +21	

特技	
−	ファイアボール
80	イラプション

マスター まほうつかい

GET まほうつかい×2

人生経験 4

系列：魔法使い

12 アクアメイジ



水系の魔法を専門に扱うコスチューム。氷系の魔法もいくつかあるが、これも含めて水系とされるのだ。

防御属性 水　CP 240

COMBO 水

BOOST なし

性格up ダーク

着用	成長	ボーナス
攻 −24	攻 ±0	攻 0
防 −32	防 ±0	防 0
知 +44	知 +33	知 40
敏 −8	敏 ±0	敏 0
HP −32	HP ±0	
TP +36	TP +27	

特技	
−	アイスニードル
80	アイストーネード

マスター まほうつかい

GET （フレアメイジ、ウインドメイジ）＋（フレアメイジ、ウインドメイジ）

人生経験 4

系列：魔法使い

13 ウインドメイジ



風系の魔法を専門に扱うコスチューム。全体攻撃魔法ばかりなのでバトルが楽だが、消費TPも多め。

防御属性 風　CP 240

COMBO 風

BOOST なし

性格up ダーク

装用	成長	ボーナス
攻 −24	攻 ±0	攻 0
防 −32	防 ±0	防 0
知 +40	知 +30	知 40
敏 −4	敏 ±0	敏 0
HP −28	HP ±0	
TP +32	TP +24	

特技	
−	ストーム
80	サイクロン

マスター まほうつかい

GET まほうつかい×2

人生経験 4

系列：魔法使い

14 アースメイジ



大地系の魔法を専門に扱う。オーダーメイドには「フレアメイジ」か「ウインドメイジ」どちらかのマスターが必要。

防御属性 地　CP 240

COMBO 地

BOOST なし

性格up ダーク

装用	成長	ボーナス
攻 −20	攻 ±0	攻 0
防 −16	防 ±0	防 0
知 +48	知 +27	知 40
敏 −12	敏 ±0	敏 0
HP −24	HP ±0	
TP +28	TP +21	

特技	
−	ストーンブラスト
80	グレイブ

マスター まほうつかい

GET（フレアメイジ、ウインドメイジ）＋（フレアメイジ、ウインドメイジ）

人生経験 4

系列：魔法使い

15 サンダーメイジ



雷系の魔法を専門に扱う。光系とは異なるので、混同しないように。「かみなりとうし」を着るためにマスターが必要。

防御属性 雷　CP 240

COMBO 雷

BOOST なし

性格up ダーク

装用	成長	ボーナス
攻 −24	攻 ±0	攻 0
防 −32	防 ±0	防 0
知 +40	知 +30	知 40
敏 −4	敏 ±0	敏 0
HP −28	HP ±0	
TP +32	TP +24	

特技	
−	ライトニング
120	サンダーブレード

マスター まほうつかい

GET（アクアメイジ、アースメイジ）＋（アクアメイジ、アースメイジ）

人生経験 4

系列：魔法使い

16 ソーサラー



炎と風系の高位魔法を操ることができる。全体攻撃ももちろん可能。オーダーメイドにはかなりの手間と費用が必要だ。

防御属性 魔　CP 360

COMBO 闇

BOOST なし

性格up ダーク

装用	成長	ボーナス
攻 −28	攻 ±0	攻 0
防 −44	防 ±0	防 0
知 +52	知 +39	知 40
敏 +8	敏 +6	敏 0
HP −36	HP ±0	
TP +52	TP +39	

特技	
−	イラプション
−	サイクロン
40	ファイアストーム
80	テンペスト
120	エクスプロード
240	ゴッドブレス

マスター フレアメイジ、ウインドメイジ

GET サンダーメイジ×2

人生経験 8

17 ウィザード

系列：魔法使い

水と大地系の高位魔法を操ることができる。ディオが着られる魔法使い系コスチュームは、これが最高位。



防御属性 魔　CP 360

COMBO 闇

BOOST ひにくや・すねぼう

性格up ダーク

	着用	成長	ボーナス
攻	−28	±0	0
防	−44	±0	0
知	+52	+39	40
敏	+8	+6	0
HP	−36	±0	
TP	+52	+39	

特技	
−	アイストーネード
−	グレイブ
40	メイルストローム
80	ロックマウンテン
120	タイダルウェーブ
240	アースクェイク

マスター アクアメイジ、アースメイジ

GET （ソーサラー、ソーサリス）＋（ソーサラー、ソーサリス）

人生経験 8

18 ヒーラー

系列：僧侶

僧侶系の基本職。回復系の魔法を使うことができる。攻撃手段はないに等しいので、必ず後衛に下げておこう。



防御属性 魔　CP 60

COMBO 光

BOOST なし

性格up おもいやり

	着用	成長	ボーナス
攻	−28	±0	0
防	−8	±0	5
知	+40	+30	50
敏	−16	±0	0
HP	−20	±0	
TP	+20	+15	

特技	
5	ファーストエイド
20	バリアー
40	アンチドート

マスター なし

GET コスチュームショップで購入

人生経験 0

19 クレリック

系列：僧侶

ヒーラーの上位となるコスチューム。より回復量の多い魔法や、補助魔法が使える。ディオが着られる僧侶系はここまで。



防御属性 魔　CP 240

COMBO 光

BOOST なし

性格up おもいやり

	着用	成長	ボーナス
攻	−28	±0	0
防	±0	±0	5
知	+44	+33	50
敏	−8	±0	0
HP	−16	±0	
TP	+32	+24	

特技	
−	ファーストエイド
−	アンチドート
−	バリアー
50	キュア
100	シャープネス
150	リカバー
200	ナース

マスター ヒーラー

GET ヒーラー×2

人生経験 4

20 ハンター

系列：弓使い

弓矢系の基本職で、弓矢を用いて敵を攻撃する。炎・水属性の特技も使用可能。中堅または後衛に。



防御属性 風　CP 60

COMBO なし

BOOST なし

性格up ひょうきん

	着用	成長	ボーナス
攻	+4	+3	25
防	−28	±0	10
知	−44	±0	10
敏	+3	+3	20
HP	±0	+3	
TP	−8	±0	

特技	
5	ぐれん
30	とうが

マスター なし

GET コスチュームショップで購入

人生経験 0

系列：弓使い

21 レンジャー

「ハンター」の上位コスチューム。雷と地の属性を持つ特技が使えるようになり、より幅広いタイプの敵に対応可能。



防御属性 風　CP 240

COMBO なし

BOOST なし

性格up ひょうきん

	着用	成長	ボーナス
攻	+20	+15	25
防	−16	±0	10
知	−32	±0	10
敏	+16	+12	20
HP	+8	+6	
TP	+8	+6	

特技	
−	ぐれん
−	とうが
60	ごうてん
120	しょうは
180	せいしんとういつ

マスター ハンター

GET ハンター×2

人生経験 4

系列：弓使い

22 アーチャー

「レンジャー」のさらに上位。ここまで来ると、全体攻撃も豊富になる。「チェスター」を着るためにマスターが必要。



防御属性 風　CP 360

COMBO 25%up

BOOST なし

性格up ひょうきん

	着用	成長	ボーナス
攻	+32	+24	25
防	−8	±0	10
知	−20	±0	10
敏	+24	+18	20
HP	+20	+15	
TP	+12	+9	

特技	
−	ぐれん
−	とうが
−	ごうてん
−	しょうは
−	せいしんとういつ
120	わしゅう
120	しんてん

マスター レンジャー

GET レンジャー×2

人生経験 8

系列：盗賊

23 とうぞく

盗賊系の基本職。シナリオ初期ではオーダーメイドするしかない。すばやさが高く、着るとダンジョンで落とし穴が見える。



防御属性 なし　CP 60

COMBO なし

BOOST ものずき・ダーク

性格up ダーク

	着用	成長	ボーナス
攻	−4	±0	15
防	+4	+3	5
知	±0	±0	15
敏	+52	+39	40
HP	±0	±0	
TP	±0	±0	

特技	
30	しのびあし

マスター なし

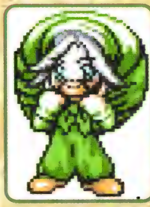
GET ハンター＋（みならいけんし、かくとうか）

人生経験 0

系列：盗賊

24 おおどろぼう

「とうぞく」の上位コスチューム。敵からアイテムを盗むことができる。この服も着ると落とし穴が見える。



防御属性 なし　CP 240

COMBO なし

BOOST ものずき・ダーク

性格up ダーク

	着用	成長	ボーナス
攻	±0	±0	15
防	+8	+6	5
知	+8	+6	15
敏	+57	+43	40
HP	+12	+9	
TP	±0	±0	

特技	
−	しのびあし
120	ぬすむ

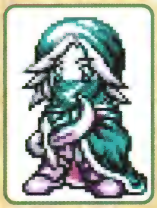
マスター とうぞく

GET とうぞく＋（とうぞく、ハンター）

人生経験 4

25 アサシン

系列：盗賊



しばらく敵と出会わなくなる「かくれみの」は、バトルを避けたい時に便利。落とし穴が見える特殊効果もある。

防御属性 なし **CP** 360

COMBO 25%up

BOOST らんぼうもの・ひにくや

性格up ダーク

	着用	成長	ボーナス
攻	+28	+21	15
防	+12	+9	5
知	+16	+12	15
敏	+58	+44	40
HP	+8	+6	
TP	+12	+9	

特技	
—	しのびあし
120	かくれみの
240	いちげきひっさつ

マスター とうぞく

GET おおどろぼう＋（おおどろぼう、けんし）

人生経験 8

26 にんじゃ

系列：盗賊



さまざまな忍術が使えるようになる。すばやさもさらにアップする。盗賊系なので、落とし穴発見の能力もある。

防御属性 魔 **CP** 480

COMBO 50%up

BOOST すねぼう・せいぎかん

性格up ダーク

	着用	成長	ボーナス
攻	+36	+27	15
防	+16	+12	5
知	+24	+18	15
敏	+60	+45	40
HP	+16	+12	
TP	+4	+3	

特技	
—	かくれみの
—	いちげきひっさつ
90	いづなおとし
180	まんじゅしゃげ
270	かまいたち
360	はがくれ

マスター かくとうか、アサシン

GET アサシン×2、おおどろぼう＋（ほのおのけんし、しっぷうけんし）

人生経験 12

27 にんじゃがしら

系列：盗賊



その戦闘能力はトップクラス。あとは「しらぬい」で盗みまくれ。盗賊系なので、他の服と同じ特殊効果があるぞ。

防御属性 魔 **CP** 1000

COMBO 25%up＋闇

BOOST すねぼう・せいぎかん

性格up ダーク

	着用	成長	ボーナス
攻	+54	+41	15
防	+48	+36	5
知	+32	+24	15
敏	+63	+48	40
HP	+52	+39	
TP	+16	+12	

特技	
—	いづなおとし
—	まんじゅしゃげ
—	かまいたち
125	りゅうみゃく
250	しらぬい
500	みじんがくれ
750	かげぶんしん

マスター にんじゃ、かくとうけんし

GET にんじゃ＋（にんじゃ、おうじさま）

人生経験 26

28 しょうにん

系列：商人



どちらかというとイベント向きのコスチュームで、戦力としては期待できない。なお、店で値切ることはできません。

防御属性 物 **CP** 60

COMBO なし

BOOST なし

性格up すなお

	着用	成長	ボーナス
攻	−4	±0	15
防	+20	+15	5
知	±0	±0	5
敏	−28	±0	0
HP	+12	+9	
TP	±0	±0	

特技	
30	そでのした

マスター なし

GET かくとうか＋（がくしゃ、みならいけんし）

人生経験 0

系列：商人

29 だいしょうにん

「しょうにん」の上位コスチューム。やはり、戦力として計算はできない。たのまれごとNo.24の解決に必要。



防御属性	物
CP	240
COMBO	なし
BOOST	むちゃボーイ・おちょうしもの
性格up	すなお

	着用	成長	ボーナス
攻	±0	±0	15
防	+36	+27	5
知	+8	+6	5
敏	−20	±0	0
HP	+20	+15	
TP	±0	±0	

特技	
−	そでのした
120	ばいしゅう

マスター　しょうにん
GET　しょうにん＋（しょうにん、かくとうか）
人生経験　4

系列：学者

30 がくしゃ

戦力にはならないが、イベントで必要となる。「クラース」を着るためにもマスターが必要なコスチューム。



防御属性	魔
CP	60
COMBO	なし
BOOST	なし
性格up	ものずき

	着用	成長	ボーナス
攻	−44	±0	0
防	−36	±0	0
知	+48	+36	30
敏	−8	±0	15
HP	−28	±0	
TP	±0	±0	

特技	
30	かいどく

マスター　なし
GET　まほうつかい＋（まほうつかい、ハンター、かくとうか、みならいけんし）
人生経験　0

系列：上級職

31 かくとうけんし

剣技と格闘技両方を極めし者のコスチュームで、いわゆる上級職。前衛でガンガン技を駆使していきたい。



防御属性	物
CP	480
COMBO	50%up
BOOST	なし
性格up	ねっけつ

	着用	成長	ボーナス
攻	+56	+42	30
防	+60	+45	15
知	−8	±0	20
敏	+44	+33	20
HP	+60	+45	
TP	±0	±0	

特技	
−	ぐれんけん
−	まじんそうはざん
−	じゅうしょうらい
−	ごうしょうらい
−	しゅうきほう
−	ほうおうてんく
240	さつげき

マスター　けんごう、チャンピオン
GET　けんごう＋チャンピオン
人生経験　20

系列：上級職

32 ほのおのけんし

炎系の魔法と、剣技の両方を併せ持った上級職。「クロービス」を着るのにマスターが必要となる。



防御属性	炎
CP	480
COMBO	25%up＋炎
BOOST	なし
性格up	ねっけつ

	着用	成長	ボーナス
攻	+44	+29	30
防	+40	+30	15
知	+20	+15	20
敏	+12	+9	20
HP	+40	+30	
TP	+16	+12	

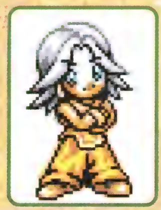
特技	
−	ファイアボール
−	イラプション
−	ぐれんけん
160	かえんぎり
320	ファイアストーム

マスター　けんごう、フレアメイジ
GET　けんし＋（フレアメイジ、ソーサラー、ソーサリス、りょうりにん、けんじゃ）
人生経験　12

33 かみなりとうし

系列：上級職

雷系の魔法と、格闘技を併せ持った上級職。「へいはち」を着るためには、これをマスターする必要がある。



防御属性	雷
CP	480
COMBO	25%up＋雷
BOOST	なし
性格up	ねっけつ

着用	成長	ボーナス
攻＋42	攻＋27	攻 30
防＋52	防＋39	防 15
知＋26	知＋17	知 20
敏＋16	敏＋12	敏 20
HP＋48	HP＋36	
TP＋16	TP＋12	

特技	
－	ライトニング
－	サンダーブレード
－	ししせんこう
240	らいじんけん

マスター　しはんだい、サンダーメイジ
GET　しはんだい＋（サンダーメイジ、けんじゃ）
人生経験　12

34 しゅうどうそう

系列：上級職

格闘技を備えた僧侶。一般的にモンクとも言う。他の格闘系コスチュームより、やや魔法攻撃に強い。回復技も持つ。



防御属性	光
CP	480
COMBO	25%up＋光
BOOST	なし
性格up	おもいやり

着用	成長	ボーナス
攻＋20	攻＋15	攻 30
防＋40	防＋30	防 15
知＋16	知＋12	知 20
敏 ＋8	敏 ＋6	敏 20
HP＋48	HP＋39	
TP＋28	TP＋21	

特技	
－	じゅうしょうらい
－	ごうしょうらい
－	ししせんこう
－	ほうおうてんく
－	ファーストエイド
－	キュア
240	てっぺき

マスター　しはんだい、クレリック
GET　しはんだい＋クレリック
人生経験　14

35 バジリスク

系列：モンスター

同名の敵から盗むか、「バグベア」から始まるモンスター系コスチュームからオーダーメイド。石化能力もある。



防御属性	地
CP	240
COMBO	なし
BOOST	かわりもの・らんぼうもの
性格up	ものずき

着用	成長	ボーナス
攻＋12	攻 ＋9	攻 0
防＋12	防 ＋9	防 0
知－36	知 ±0	知 0
敏－36	敏 ±0	敏 0
HP＋12	HP ＋9	
TP ±0	TP ±0	

特技	
120	せきかこうせん

マスター　ドラゴンナイト
GET　ちょうきょうし＋ドラゴンナイト、バジリスクから盗む
人生経験　12

36 バグベア

系列：モンスター

モンスター系の基点となるコスチューム。基本的に、同名の敵から盗むしかない。「まじょっこの塔」へGO。



防御属性	地
CP	120
COMBO	なし
BOOST	かわりもの・らんぼうもの
性格up	ものずき

着用	成長	ボーナス
攻 －4	攻 ±0	攻 0
防 －8	防 ±0	防 0
知－40	知 ±0	知 0
敏－32	敏 ±0	敏 0
HP－20	HP ±0	
TP ±0	TP ±0	

特技	
60	ごうしょうらい

マスター　なし
GET　バグベアから盗む
人生経験　0

37 ダークアイ

系列：モンスター

同名の敵に遭遇するより、オーダーメイドのほうが先にできるだろう。全体攻撃も可能な、なかなかのスグレモノ。



防御属性 闇　CP 360

COMBO なし

BOOST らんぼうもの・ダーク

性格up ものずき

着用	成長	ボーナス
攻 +20	攻 +15	攻 0
防 +16	防 +12	防 0
知 +32	知 +24	知 0
敏 −28	敏 ±0	敏 0
HP +24	HP +18	
TP +36	TP +27	

特技	
180	かいてんアタック

マスター バジリスク

GET （バジリスク、まものつかい）＋（バジリスク、まものつかい）

人生経験 16

38 ちょうきょうし

系列：モンスター

たのまれごとNo.7の解決に必要なコスチュームのひとつ。着用すると、クルールの攻撃力が2倍になる。



防御属性 なし　CP 120

COMBO なし

BOOST なし

性格up ひょうきん

着用	成長	ボーナス
攻 +8	攻 +6	攻 0
防 +12	防 +9	防 0
知 −8	知 ±0	知 0
敏 −8	敏 ±0	敏 0
HP +28	HP +21	
TP +8	TP +6	

特技	
60	ちょうきょう

マスター なし

GET バグベア＋（バクベア、かくとうか）

人生経験 0

39 まものつかい

系列：モンスター

イベントでの出番はないが、「ダオス」を着るためにマスターが必要。こちらは着用するとクルールの攻撃力が3倍になる。



防御属性 なし　CP 240

COMBO なし

BOOST なし

性格up ひょうきん

着用	成長	ボーナス
攻 +16	攻 +12	攻 0
防 +16	防 +12	防 0
知 −4	知 ±0	知 0
敏 −4	敏 ±0	敏 0
HP +40	HP +30	
TP +16	TP +12	

特技	
−	ちょうきょう

マスター ちょうきょうし

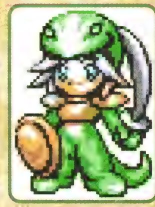
GET ちょうきょうし＋（ちょうきょうし、しはんだい）

人生経験 8

40 ドラゴンナイト

系列：モンスター

ドラゴンのナイト。いわゆる「竜騎士」とは異なる。これもまた、石化効果のある特技を覚えることができる。



防御属性 炎　CP 240

COMBO 25%up

BOOST なし

性格up ものずき

着用	成長	ボーナス
攻 +16	攻 +12	攻 0
防 +12	防 +9	防 0
知 −40	知 ±0	知 0
敏 −24	敏 ±0	敏 0
HP +36	HP +27	
TP ±0	TP ±0	

特技	
120	せきかぎり

マスター バグベア

GET バグベア×2

人生経験 8

41 しにがみ

系列：モンスター

「ダークアイ」と並ぶ、モンスター系の最高位。敵全体を隕石で攻撃する「メテオスォーム」が強力。



防御属性 闇 CP 240

COMBO 25%up＋闇

BOOST すねぼう・ダーク

性格up ダーク

	着用	成長	ボーナス
攻	＋12	＋9	0
防	＋4	＋3	0
知	＋24	＋18	0
敏	＋36	＋27	0
HP	±0	±0	
TP	＋24	＋18	

特技	
80	のろいのことば
160	メテオスォーム

マスター なし

GET まものつかい＋（まものつかい、アサシン）

人生経験 0

42 あそびにん

系列：遊び人

戦力にはならないが、「だっしゅつわざ」を使ってダンジョンから脱出できる。ここから非常に多くのコスチュームに発展。



防御属性 なし CP 120

COMBO なし

BOOST ひょうきん

性格up ものずき

	着用	成長	ボーナス
攻	−36	±0	0
防	−8	±0	0
知	−48	±0	0
敏	−12	±0	0
HP	±0	±0	
TP	±0	±0	

特技	
120	だっしゅつわざ

マスター なし

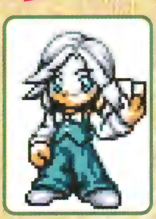
GET ヒーラー＋（まほうつかい、ハンター）

人生経験 0

43 ギャンブラー

系列：遊び人

「あそびにん」の発展形。「イカサマ」は味方一人のクリティカル率を100%にすることができる。イベントでも必要。



防御属性 なし CP 120

COMBO 全属性(ランダム)

BOOST むちゃボーイ・すねぼう

性格up ダーク

	着用	成長	ボーナス
攻	−36	±0	0
防	−36	±0	0
知	＋4	＋3	0
敏	＋32	＋24	0
HP	−8	±0	
TP	±0	±0	

特技	
60	イカサマ

マスター なし

GET あそびにん＋（あそびにん、まほうつかい）

人生経験 0

44 やくしゃ

系列：遊び人

戦闘時に50%の確率で、すでにマスター済みのコスチュームを「演じる」(「なりきりし」「やくしゃ」「バキュラ」を除く)。



防御属性 なし CP 240

COMBO なし

BOOST ゆめみるボーイ・にんきもの

性格up すなお

	着用	成長	ボーナス
攻	−8	±0	0
防	−24	±0	0
知	＋4	＋3	0
敏	−4	±0	0
HP	＋20	＋15	
TP	±0	±0	

特技	
−	なし

マスター なし

GET てじなし＋（てじなし、しはんだい）

人生経験 0

系列：遊び人

45 てじなし



たのまれごとNo.27で必要となるコスチューム。マスターしなければ、あるコスチュームがオーダーメイドできない。

防御属性 なし **CP** 120

COMBO なし

BOOST ゆめみるボーイ・にんきもの

性格up すなお

	着用	成長	ボーナス
攻	−36	±0	0
防	−40	±0	0
知	+4	+3	0
敏	+32	+24	0
HP	−12	±0	
TP	±0	±0	

特技	
40	げんえい
80	だっしゅつ

マスター なし

GET ギャンブラー＋（ギャンブラー、まほうつかい）

人生経験 0

系列：上級職

46 さすらいけんし



さすらいの剣士。命令無視＋攻撃力1.5倍の特技「じこはんだん」は諸刃の剣かも。「めがみけんし」を作るのに必要。

防御属性 なし **CP** 240

COMBO なし

BOOST かわりもの

性格up ねっけつ

	着用	成長	ボーナス
攻	+24	+18	30
防	+32	+24	15
知	−16	±0	20
敏	+48	+36	20
HP	+32	+24	
TP	±0	±0	

特技	
80	さすらう
160	じこはんだん

マスター けんし

GET さむらい＋みならいけんし

人生経験 8

系列：職業

47 りょうりにん



たのまれごとNo.2でマスターを求められる。これを元として、さまざまな職業系コスチュームがオーダーメイド可能。

防御属性 炎 **CP** 120

COMBO なし

BOOST なし

性格up ねっけつ

	着用	成長	ボーナス
攻	±0	±0	0
防	−20	±0	0
知	−4	±0	0
敏	−8	±0	0
HP	−16	±0	
TP	±0	±0	

特技	
40	ひゃくれつなべ
80	とくせいりょうり

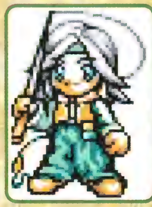
マスター なし

GET みならいけんし＋（まほうつかい、ヒーラー）

人生経験 0

系列：職業

48 りょうし



たのまれごとNo.4で必要になる。「いっぽんづり」は成功すれば、敵を一撃必殺にできる。水の属性に強いのも特徴。

防御属性 水 **CP** 120

COMBO なし

BOOST にんじょうか

性格up ものずき

	着用	成長	ボーナス
攻	+8	+6	0
防	+20	+15	0
知	−36	±0	0
敏	−8	±0	0
HP	+28	+21	
TP	±0	±0	

特技	
60	いっぽんづり

マスター なし

GET りょうりにん＋ハンター

人生経験 0

系列：職業

49 かじや

職業系だが、HP、攻撃力、防御力共に高く、戦力としてもかなり使える。さらに戦闘中、全員の攻撃力が1.5倍になる。



防御属性 なし CP 120

COMBO なし

BOOST なし

性格up ねっけつ

	着用	成長	ボーナス
攻	+8	+6	0
防	+48	+36	0
知	−36	±0	0
敏	−16	±0	0
HP	+52	+39	
TP	±0	±0	

特技	
60	おおぶりハンマー

マスター なし

GET りょうし＋（りょうし、しはんだい）

人生経験 0

系列：職業

50 えかき

基本的にバトル向きではなく、各種のイベントで活躍するコスチューム。「にがおえ」は攻撃技でもあるが、威力はいまひとつ。



防御属性 なし CP 120

COMBO なし

BOOST なし

性格up ひょうきん

	着用	成長	ボーナス
攻	−44	±0	0
防	−40	±0	0
知	−4	±0	0
敏	−12	±0	0
HP	−4	±0	
TP	±0	±0	

特技	
60	にがおえ

マスター なし

GET かくとうか＋（まほうつかい、ヒーラー）

人生経験 0

系列：職業

51 まんがか

これもイベントで活躍するコスチューム。特技は「えかき」と同じく「にがおえ」。たのまれごとNo.15などで必要。



防御属性 なし CP 240

COMBO なし

BOOST ゆめみるボーイ・ひょうきん

性格up ものずき

	着用	成長	ボーナス
攻	−44	±0	0
防	−40	±0	0
知	−4	±0	0
敏	−12	±0	0
HP	−4	±0	
TP	±0	±0	

特技	
−	にがおえ

マスター えかき

GET えかき＋（えかき、あそびにん）

人生経験 0

系列：遊び人

52 おうじさま

遊び人系コスチュームの最高位。たのまれごとNo.23で必要となる。「クロービス」のオーダーメイドにも必要。



防御属性 なし CP 240

COMBO なし

BOOST ほほえみのひと・せいぎかん

性格up ねっけつ

	着用	成長	ボーナス
攻	−8	±0	0
防	−24	±0	0
知	+8	+6	0
敏	−8	±0	0
HP	+4	+3	
TP	±0	±0	

特技	
80	みくだし
160	おうじのキス

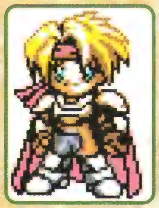
マスター なし

GET やくしゃ＋ほのおのけんし

人生経験 0

53 クレス

系列：テイルズ



物理攻撃系では最強クラスの攻撃力を誇り、ボス戦にも安心して出せるコスチューム。オーダーメイド価格は最も高額。

防御属性	物	CP	1000
COMBO	2回攻撃		
BOOST	せいぎかん		
性格up	すなお		

	着用	成長	ボーナス
攻	+60	+45	30
防	+48	+36	15
知	−12	±0	20
敏	+34	+12	20
HP	+44	+33	
TP	+32	±0	

特技	
−	まじんけん
−	ひえんれんきゃく
−	ししせんこう
200	こくうそうはざん
400	じげんけん
600	くうかんてんい
800	ざんしょうけん

マスター かくとうけんし
GET かくとうけんし＋クロービス
人生経験 40

54 クラース

系列：テイルズ



風・炎・水・大地の4精霊を召喚する技を持つ、唯一のコスチューム。「がくしゃ」の能力も併せ持っている。

防御属性	魔	CP	1000
COMBO	なし		
BOOST	ひにくや		
性格up	ものずき		

	着用	成長	ボーナス
攻	−16	±0	0
防	−20	±0	0
知	+60	+45	40
敏	+8	+6	0
HP	−8	±0	
TP	+56	+42	

特技	
−	かいどく
100	シルフ
250	イフリート
500	ウンディーネ
750	ノーム

マスター がくしゃ
GET ソーサラー＋がくしゃ
人生経験 40

55 チェスター

系列：テイルズ



弓矢系最高のコスチューム。この系統の特技をすべて覚え、攻撃力も申し分ない。積極的にバトルで使いたい。

防御属性	風	CP	1000
COMBO	なし		
BOOST	やさしいボーイ		
性格up	おもいやり		

	着用	成長	ボーナス
攻	+48	+35	30
防	+28	+21	15
知	−12	±0	20
敏	+28	+21	20
HP	+36	+27	
TP	±0	±0	

特技	
−	ぐれん
−	とうが
−	ごうてん
−	しょうは
−	わしゅう
−	しんてん
500	はやて

マスター アーチャー
GET アーチャー＋スナイパー
人生経験 40

56 モリスン

系列：テイルズ



雷系の魔法を使うコスチュームの中では圧倒的な強さ。相手との相性を考えて使えば、威力は倍増する。

防御属性	魔	CP	1000
COMBO	なし		
BOOST	にんじょうか		
性格up	すなお		

	着用	成長	ボーナス
攻	−12	±0	0
防	−16	±0	0
知	+56	+42	20
敏	+12	+9	0
HP	+24	+18	
TP	+60	+45	

特技	
−	ライトニング
−	サンダーブレード
333	インデグニション
666	じばく

マスター サンダーメイジ
GET サンダーメイジ＋やくしゃ
人生経験 32

57 ダオス

系列：テイルズ

オリジナルの特技４つを覚える。テトラアサルトは石化効果を持つ強力な技。着用により全能力の成長も促進される。



防御属性 物　CP 1000

COMBO 50%up＋闇

BOOST なやめるボーイ

性格up ダーク

着用	成長	ボーナス
攻 +63	攻 +48	攻 30
防 +44	防 +33	防 15
知 +63	知 +48	知 20
敏 +40	敏 +30	敏 20
HP +52	HP +39	
TP +63	TP +48	

特技	
200	ダオスレーザー
400	ダオスビーム
600	テトラスペル
800	テトラアサルト

マスター チャンピオン、ソーサラー、ウィザード

GET ウィザード＋まものつかい

人生経験 40

58 パックマン

系列：ナムコ

たのまれごとNo.29でもらえるが、オーダーメイドも可能。「すりぬけ」を使うと、敵の攻撃が当たらなくなる。



防御属性 なし　CP 765

COMBO なし

BOOST なし

性格up ものずき

着用	成長	ボーナス
攻 −12	攻 ±0	攻 0
防 −28	防 ±0	防 0
知 −40	知 ±0	知 0
敏 −40	敏 ±0	敏 0
HP −48	HP ±0	
TP ±0	TP ±0	

特技	
250	すりぬけ

マスター なし

GET まず丸いモノ。で、パックマン→パワー「エサ」→「食事」。食事といえば？

人生経験 14

59 グロブダー

系列：ナムコ

「ゆうばく」は全体攻撃技で、威力はそれなり。着用すると、ダメージ床の影響を受けなくなるという特殊効果がある。



防御属性 物　CP 500

COMBO なし

BOOST なし

性格up ダーク

着用	成長	ボーナス
攻 +16	攻 +12	攻 0
防 +12	防 +9	防 0
知 −24	知 ±0	知 0
敏 +40	敏 +30	敏 0
HP +16	HP ±0	
TP ±0	TP ±0	

特技	
200	バリア
350	ゆうばく

マスター なし

GET グロブダーは海上も移動可能。で、海にまつわるモノが関係しているらしい。

人生経験 24

60 ピノ

系列：ナムコ

盗賊系ほどではないが、すばやさがかなり高め。着る時は、アチャとセットで。オーダーメイドはできない。



防御属性 なし　CP 500

COMBO なし

BOOST なし

性格up すなお

着用	成長	ボーナス
攻 −20	攻 ±0	攻 0
防 −4	防 ±0	防 0
知 +28	知 +21	知 0
敏 +63	敏 +3	敏 0
HP −24	HP ±0	
TP +4	TP +3	

特技	
200	がびょう
350	ほしだま

マスター なし

GET あるたのまれごとを解決するともらえる

人生経験 16

系列：ナムコ

61 クロービス



ドラゴンにさらわれたお姫様(名前はセリア)を救い出すために戦う剣士。必殺の「かぶとわり」はかなり強力。

防御属性	炎	CP	500
COMBO	なし		
BOOST	なし		
性格up	ねっけつ		

着用	成長	ボーナス
攻+52	攻+39	攻 30
防+44	防+33	防 15
知+32	知+24	知 20
敏+24	敏+18	敏 20
HP+56	HP+42	
TP+12	TP +9	

特技	
−	ファイアボール
200	かぶとわり
350	ファイアストーム

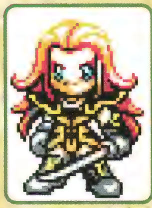
マスター　ほのおのけんし

GET　お姫さまといえばアレ。なおかつファイアーボールが使えるということは。

人生経験　18

系列：ナムコ

62 かげきよ



フルネーム「平景清」。魔の権化・源頼朝を討つべく、地獄から甦った。必殺「せんぷうけん」は全体攻撃。

防御属性	風	CP	500
COMBO	なし		
BOOST	なし		
性格up	ダーク		

着用	成長	ボーナス
攻+52	攻+39	攻 30
防+28	防+21	防 15
知−16	知 ±0	知 20
敏+48	敏+36	敏 20
HP+48	HP+36	
TP+12	TP +9	

特技	
250	せんぷうけん

マスター　さむらい

GET　武士である。さらに頼朝を求めて「放浪」しているのだ。

人生経験　24

系列：ナムコ

63 サンドラ



ワルキューレのパートナー。覚える特技も全く同じ。もちろん、ワルキューレとセットでバトりたい。

防御属性	光	CP	500
COMBO	なし		
BOOST	なし		
性格up	おもいやり		

着用	成長	ボーナス
攻+40	攻+30	攻 30
防 +8	防 +6	防 15
知+36	知+27	知 20
敏+20	敏+15	敏 20
HP+36	HP+26	
TP+40	TP+30	

特技	
125	ぶんしんのじゅつ
250	サイクロン
375	ハートのうつわ

マスター　なし

GET　サンドラといえば緑色。敬虔な神の信者であり、なおかつ武闘派。

人生経験　18

系列：ナムコ

64 へいはち



『鉄拳』でおなじみの痛快オヤジ。イロモノと思うなかれ、これがどうして爆発的な強さを誇る。ボス戦にもオススメ。

防御属性	雷	CP	500
COMBO	なし		
BOOST	らんぼうもの		
性格up	ダーク		

着用	成長	ボーナス
攻+63	攻+48	攻 30
防+56	防+42	防 15
知 −4	知 ±0	知 20
敏+40	敏+30	敏 20
HP+60	HP+45	
TP+12	TP +9	

特技	
−	らいじんけん
200	ふうじんけん
350	ちょうぱちき

マスター　チャンピオン、かみなりとうし

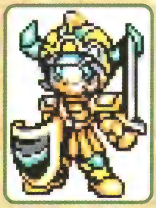
GET　武闘の達人。なおかつ、カミナリオヤジである。

人生経験　42

系列：ナムコ

65 ギル

ナムコ史に燦然と名を刻む、黄金の騎士。ドルアーガとの対決はこのコスチュームでしかできない。オーダーメイド不可。



防御属性 物　CP 1000

COMBO 50%up

BOOST なし

性格up ねっけつ

着用		成長		ボーナス	
攻	+62	攻	+42	攻	30
防	+50	防	+34	防	15
知	−16	知	±0	知	20
敏	+36	敏	+18	敏	20
HP	+56	HP	+42		
TP	+16	TP	+8		

特技	
250	ガントレット
500	ハイパーシールド
750	エクスカリバー

マスター けんごう

GET あるたのまれごとを解決するともらえる

人生経験 48

系列：ナムコ

66 バキュラ

HPが256、あとのパラメータは全部1。ダメージおよび回復値も1に固定。さらに、ダメージ床の影響を受けなくなる。



防御属性 なし　CP 500

COMBO なし

BOOST なし

性格up ひょうきん

着用		成長		ボーナス	
攻	(1)	攻	−48	攻	0
防	(1)	防	+63	防	0
知	(1)	知	−48	知	0
敏	(1)	敏	−48	敏	0
HP	(256)	HP	−48		
TP	(1)	TP	−48		

特技	
−	なし

マスター なし

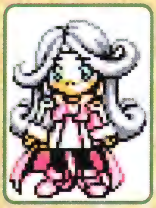
GET アレ。しかも「鍛えて」さらに硬く。

人生経験 24

系列：なし

1 なりきりし

何も着ていない（普段着は着ていますが！）状態。特技は固有特技だけ。このままバトルはけっこう危険。



防御属性 なし　CP −

COMBO なし

BOOST なし

性格up なし

着用		成長		ボーナス	
攻	±0	攻	±0	攻	0
防	±0	防	±0	防	0
知	±0	知	±0	知	0
敏	±0	敏	±0	敏	0
HP	±0	HP	±0		
TP	±0	TP	±0		

特技	
−	なし

マスター −

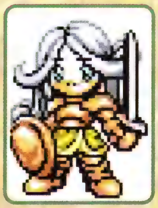
GET −

人生経験 −

系列：剣士

2 みならいけんし

剣士系の入門コスチューム。まずはこれをマスターしないことには、さまざまな剣士系コスチュームは着られない。



防御属性 物　CP 60

COMBO なし

BOOST なし

性格up すなお

着用		成長		ボーナス	
攻	+4	攻	+3	攻	30
防	±0	防	±0	防	16
知	−44	知	±0	知	0
敏	+4	敏	+3	敏	5
HP	+16	HP	+12		
TP	±0	TP	±0		

特技	
5	まじんけん
30	あきさざめ

マスター なし

GET コスチュームショップで購入

人生経験 0

3 けんし

系列：剣士



「みならいけんし」をマスターしたら、次はこれ。しかし、これもまだまだ「成長過程」でしかないのだ。

防御属性 物　CP 240

COMBO なし

BOOST なし

性格up すなお

着用	成長	ボーナス
攻+16	攻+12	攻 30
防+24	防+18	防 16
知−32	知 ±0	知 0
敏 +8	敏 +6	敏 5
HP+24	HP+18	
TP ±0	TP ±0	

特技	
−	まじんけん
−	あきさざめ
80	こがはざん
160	しんくうはざん

マスター みならいけんし

GET みならいけんし×2

人生経験　4

4 けんごう

系列：剣士



剣の腕もかなり上がり、特技も出そろってきた状態。メルの場合「さむらい」がないので、「けんし」の次はこれになる。

防御属性 物　CP 360

COMBO 25%up

BOOST なし

性格up すなお

着用	成長	ボーナス
攻+24	攻+18	攻 30
防+32	防+24	防 16
知−12	知 ±0	知 0
敏+24	敏+18	敏 5
HP+44	HP+33	
TP ±0	TP ±0	

特技	
−	まじんけん
−	こがはざん
−	しんくうはざん
90	ぐれんけん
180	せんくうれつは
270	まじんそうはざん

マスター けんし

GET さむらい×2

人生経験　8

5 かくとうか

系列：格闘家



格闘系の基本コスチューム。武器に頼らず、生身で戦う状況も必要になってくるのだ。これもバトルの基礎。

防御属性 物　CP 60

COMBO なし

BOOST なし

性格up おいろけ

着用	成長	ボーナス
攻 +4	攻 +3	攻 28
防+24	防+18	防 15
知−44	知 ±0	知 0
敏 +4	敏 +3	敏 15
HP+16	HP+12	
TP ±0	TP ±0	

特技	
5	れんげき
30	ごうしょうらい

マスター なし

GET コスチュームショップで購入

人生経験　0

6 しはんだい

系列：格闘家



「かくとうか」の次のステップ。覚える特技も大幅に増え、遠距離攻撃やＨＰ回復も可能になっているのだ。

防御属性 物　CP 240

COMBO なし

BOOST なし

性格up おいろけ

着用	成長	ボーナス
攻+16	攻+12	攻 28
防+36	防+27	防 15
知−32	知 ±0	知 0
敏 +8	敏 +6	敏 15
HP+24	HP+18	
TP ±0	TP ±0	

特技	
−	れんげき
−	ごうしょうらい
50	ししせんこう
100	じゅうしょうらい
150	しゅうきほう
200	ほうおうてんく

マスター かくとうか

GET かくとうか×2

人生経験　4

7 チャンピオン

系列：格闘家



メルには「せきとり」がないので、「しはんだい」の次はこれになる。戦力としても充実するが、まだ上には上がある。

防御属性 物　**CP** 360

COMBO 25%up

BOOST こあくま・てれやさん

性格up おいろけ

	着用	成長	ボーナス
攻	+32	+24	28
防	+52	+39	15
知	−12	±0	0
敏	+24	+18	15
HP	+44	+33	
TP	±0	±0	

特技	
−	ごうしょうらい
−	ししせんこう
−	じゅうしょうらい
−	しゅうきほう
−	ほうおうてんく
120	ばくらいじん
240	てんしょうよく

マスター しはんだい
GET せきとり×2
人生経験 8

8 まほうつかい

系列：魔法使い



魔法使い系の基本コスチューム。5つの属性の初級魔法を覚える。全体攻撃ができるのは、「ストーム」だけ。

防御属性 魔　**CP** 60

COMBO なし

BOOST なし

性格up いじわる

	着用	成長	ボーナス
攻	−48	±0	0
防	−36	±0	0
知	+32	+24	40
敏	−16	±0	0
HP	−20	±0	
TP	+20	+15	

特技	
5	ファイアボール
15	アイスニードル
25	ストーム
35	ストーンブラスト
50	ライトニング

マスター なし
GET コスチュームショップで購入
人生経験 0

9 フレアメイジ

系列：魔法使い



炎系の魔法を専門に操る。覚える特技は2種類で、「イラプション」で全体攻撃が可能になっている。

防御属性 炎　**CP** 240

COMBO 炎

BOOST なし

性格up いじわる

	着用	成長	ボーナス
攻	−20	±0	0
防	−28	±0	0
知	+36	+27	40
敏	−8	±0	0
HP	−24	±0	
TP	+28	+21	

特技	
−	ファイアボール
80	イラプション

マスター まほうつかい
GET まほうつかい×2
人生経験 4

10 アクアメイジ

系列：魔法使い



水系の魔法を専門に操る。やはり覚える特技は2種類。「アイストーネード」で全体攻撃が可能だ。

防御属性 水　**CP** 240

COMBO 水

BOOST なし

性格up いじわる

	着用	成長	ボーナス
攻	−24	±0	0
防	−32	±0	0
知	+44	+33	40
敏	−8	±0	0
HP	−32	±0	
TP	+36	+27	

特技	
−	アイスニードル
80	アイストーネード

マスター まほうつかい
GET （フレアメイジ、ウインドメイジ）＋（フレアメイジ、ウインドメイジ）
人生経験 4

11 ウインドメイジ

系列：魔法使い

風系の魔法を専門に操る。覚える２種類の魔法は、いずれも全体攻撃が可能。サイクロンでガンガン攻めよう。



防御属性 風　CP 240

COMBO 風

BOOST なし

性格up いじわる

	着用	成長	ボーナス
攻	−24	±0	0
防	−32	±0	0
知	+40	+30	40
敏	−4	±0	0
HP	−28	±0	
TP	+32	+24	

特技	
−	ストーム
80	サイクロン

マスター まほうつかい

GET まほうつかい×2

人生経験 4

12 アースメイジ

系列：魔法使い

大地系の魔法を専門に操る。覚える特技は２種類で、いずれも単体の攻撃。残念ながら「ロックマウンテン」はお預け。



防御属性 地　CP 240

COMBO 地

BOOST なし

性格up いじわる

	着用	成長	ボーナス
攻	−20	±0	0
防	−16	±0	0
知	+48	+27	40
敏	−12	±0	0
HP	−24	±0	
TP	+28	+21	

特技	
−	ストーンブラスト
80	グレイブ

マスター まほうつかい

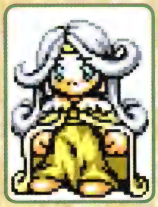
GET (フレアメイジ、ウインドメイジ) + (フレアメイジ、ウインドメイジ)

人生経験 4

13 サンダーメイジ

系列：魔法使い

雷系の魔法を専門に操る。２種類の魔法のうち、「サンダーブレード」が全体攻撃。威力もかなり高めだ。



防御属性 雷　CP 240

COMBO 雷

BOOST なし

性格up いじわる

	着用	成長	ボーナス
攻	−24	±0	0
防	−32	±0	0
知	+40	+30	40
敏	−4	±0	0
HP	−28	±0	
TP	+32	+24	

特技	
−	ライトニング
120	サンダーブレード

マスター まほうつかい

GET (アクアメイジ、アースメイジ) + (アクアメイジ、アースメイジ)

人生経験 4

14 ソーサリス

系列：魔法使い

炎＆風の高位魔法を操る上級職。「エクスプロード」「ゴッドブレス」は、それぞれの属性の最高位魔法だ。



防御属性 魔　CP 360

COMBO 闇

BOOST なし

性格up いじわる

	着用	成長	ボーナス
攻	−28	±0	0
防	−44	±0	0
知	+52	+39	40
敏	+8	+6	0
HP	−36	±0	
TP	+39	+39	

特技	
−	イラプション
−	サイクロン
40	ファイアストーム
80	テンペスト
120	エクスプロード
240	ゴッドブレス

マスター フレアメイジ、ウインドメイジ

GET サンダーメイジ×2

人生経験 12

系列：魔法使い

15 ウィッチ

水＆大地の高位魔法を操る上級職。「タイダルウェーブ」「アースクェイク」が、それぞれの属性の最高位魔法。



防御属性	魔
CP	360
COMBO	闇
BOOST	こまったちゃん・こあくま・いたずらっこ
性格up	いじわる

	着用	成長	ボーナス
攻	−28	±0	0
防	−44	±0	0
知	+52	+39	40
敏	+8	+6	0
HP	−36	±0	
TP	+52	+39	

特技	
−	アイストーネード
−	グレイブ
40	メイルストローム
80	ロックマウンテン
120	タイダルウェーブ
240	アースクェイク

マスター アクアメイジ、アースメイジ
GET (ソーサラー、ソーサリス) ＋ (ソーサラー、ソーサリス)
人生経験 12

系列：僧侶

16 ヒーラー

回復魔法を受け持つコスチューム。「アンチドート」で解毒もできる。毒攻撃をする敵の出る場所で着ていると安心。



防御属性	魔
CP	60
COMBO	光
BOOST	なし
性格up	いたわり

	着用	成長	ボーナス
攻	−28	±0	0
防	−8	±0	5
知	+40	+30	50
敏	−16	±0	0
HP	−20	±0	
TP	+20	+15	

特技	
5	ファーストエイド
20	バリアー
40	アンチドート

マスター なし
GET コスチュームショップで購入
人生経験 0

系列：僧侶

17 クレリック

「ヒーラー」より、さらに多くの回復魔法を覚えられる。メルの場合、これよりさらに上のクラスがある。



防御属性	魔
CP	240
COMBO	光
BOOST	なし
性格up	いたわり

	着用	成長	ボーナス
攻	−28	±0	0
防	±0	±0	5
知	+44	+33	50
敏	−8	±0	0
HP	−16	±0	
TP	+32	+24	

特技	
−	ファーストエイド
−	アンチドート
−	バリアー
50	キュア
100	シャープネス
150	リカバー
200	ナース

マスター ヒーラー
GET ヒーラー×2
人生経験 4

系列：僧侶

18 プリーステス

メル専用で、「クレリック」の上。戦闘不能の仲間を復活させる「レイズデッド」を使えるのが大きな特徴。



防御属性	魔
CP	360
COMBO	光
BOOST	やさしいガール・あいのひと
性格up	いたわり

	着用	成長	ボーナス
攻	−28	±0	0
防	+4	+3	5
知	+48	+36	50
敏	+8	+6	0
HP	−12	±0	
TP	+44	+33	

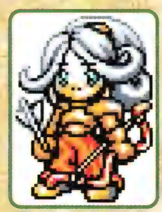
特技	
−	キュア
−	リカバー
−	ナース
−	シャープネス
90	ヒール
180	レイズデッド
270	タイムストップ

マスター クレリック
GET クレリック×2
人生経験 8

19 ハンター

系列：弓使い

弓矢系の基本コスチューム。2種類の特技は、それぞれ炎と水の属性を持つ。敵に応じて、ぜひお試しを。



防御属性 風　CP 60

COMBO なし

BOOST なし

性格up おちゃめ

着用		成長		ボーナス	
攻	+4	攻	+3	攻	25
防	−28	防	±0	防	10
知	−44	知	±0	知	10
敏	+4	敏	+3	敏	20
HP	+4	HP	+3		
TP	−8	TP	±0		

特技	
5	ぐれん
30	とうが

マスター なし

GET コスチュームショップで購入

人生経験 0

20 レンジャー

系列：弓使い

「ハンター」の上のクラス。雷と大地の属性を持つ特技が新たに覚えられる。「せいしんとういつ」は補助技。



防御属性 風　CP 240

COMBO なし

BOOST なし

性格up おちゃめ

着用		成長		ボーナス	
攻	+20	攻	+15	攻	25
防	−16	防	±0	防	10
知	−32	知	±0	知	10
敏	+16	敏	+12	敏	20
HP	+8	HP	+6		
TP	+8	TP	+6		

特技	
−	ぐれん
−	とうが
60	ごうてん
120	しょうは
180	せいしんとういつ

マスター ハンター

GET ハンター×2

人生経験 4

21 アーチャー

系列：弓使い

「レンジャー」のさらに上。これはディオと共用だが、メルの場合は別に「シューター」が設けられている。



防御属性 風　CP 360

COMBO 25%up

BOOST なし

性格up おちゃめ

着用		成長		ボーナス	
攻	+32	攻	+24	攻	25
防	−8	防	±0	防	10
知	−20	知	±0	知	10
敏	+24	敏	+18	敏	20
HP	+20	HP	+15		
TP	+12	TP	+9		

特技	
−	ぐれん
−	とうが
−	ごうてん
−	しょうは
−	せいしんとういつ
120	わしゅう
120	しんてん

マスター レンジャー

GET レンジャー×2

人生経験 8

22 シューター

系列：弓使い

メル専用。覚える特技はひとつしかないが、アーチャーよりも攻撃力とすばやさが高い。物理攻撃で勝負するならこっち。



防御属性 風　CP 240

COMBO 25%up

BOOST なし

性格up おちゃめ

着用		成長		ボーナス	
攻	+44	攻	+33	攻	25
防	−12	防	±0	防	10
知	−8	知	±0	知	10
敏	+44	敏	+33	敏	20
HP	+8	HP	+6		
TP	+4	TP	+3		

特技	
120	しゃげき

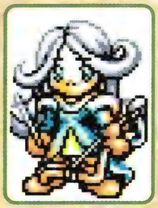
マスター レンジャー、がくしゃ

GET レンジャー×2

人生経験 8

23 スナイパー

系列：弓使い



メル専用で、「シューター」の上のクラス。「しゃげき」よりさらに攻撃力の高い「そげき」を覚える。

防御属性 風　CP 360

COMBO 2回攻撃

BOOST すねっこ

性格up おちゃめ

	着用	成長	ボーナス
攻	+56	+42	25
防	−4	±0	10
知	±0	±0	10
敏	+52	+39	20
HP	+12	+9	
TP	+8	+6	

特技	
−	しゃげき
180	そげき

マスター シューター

GET シューター×2

人生経験 12

24 とうぞく

系列：盗賊



ショップではシナリオ後半以降にならないと買えないので、オーダーメイドで。着ると落とし穴が見えるようになる。

防御属性 なし　CP 60

COMBO なし

BOOST ものずき・いじわる

性格up いじわる

	着用	成長	ボーナス
攻	−4	±0	15
防	+4	+3	5
知	±0	±0	15
敏	+52	+39	40
HP	±0	±0	
TP	±0	±0	

特技	
30	しのびあし

マスター なし

GET ハンター＋（みならいけんし、かくとうか）

人生経験 0

25 おおどろぼう

系列：盗賊



盗賊らしく「ぬすむ」ことができるようになる。貴重アイテムを狙いにダンジョンへGO。落とし穴も見えるぞ。

防御属性 なし　CP 240

COMBO なし

BOOST ものずき・いじわる

性格up いじわる

	着用	成長	ボーナス
攻	±0	±0	15
防	+8	+6	5
知	+8	+6	15
敏	+57	+43	40
HP	+12	+9	
TP	±0	±0	

特技	
−	しのびあし
120	ぬすむ

マスター とうぞく

GET とうぞく＋（とうぞく、ハンター）

人生経験 4

26 アサシン

系列：盗賊



闇に隠れて生きる暗殺者。バトルを避けたいなら「かくれみの」を活用。この服も落とし穴発見の特殊能力がある。

防御属性 なし　CP 360

COMBO 25%up

BOOST こあくま・いたずらっこ

性格up いじわる

	着用	成長	ボーナス
攻	+28	+21	15
防	+12	+9	5
知	+16	+12	15
敏	+58	+44	40
HP	+8	+6	
TP	+12	+9	

特技	
−	しのびあし
120	かくれみの
240	いちげきひっさつ

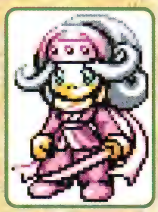
マスター とうぞく

GET おおどろぼう＋（おおどろぼう、けんし）

人生経験 8

27 にんじゃ

系列：盗賊



盗賊系のラスト。多様な忍術もあやつることのできるコスチュームだ。落とし穴発見の能力はもちろん引き継がれている。

防御属性 魔　CP 480

COMBO 50%up

BOOST すねっこ・てれやさん

性格up いじわる

着用		成長		ボーナス	
攻	+36	攻	+27	攻	15
防	+16	防	+12	防	5
知	+24	知	+18	知	15
敏	+60	敏	+45	敏	40
HP	+16	HP	+12		
TP	+4	TP	+3		

特技	
−	かくれみの
−	いちげきひっさつ
90	いづなおとし
180	まんじゅしゃげ
270	かまいたち
360	はがくれ

マスター かくとうか、アサシン

GET アサシン×2、おおどろぼう＋（ほのおのけんし、しっぷうけんし）　人生経験 12

28 しょうにん

系列：商人



商人系の基本コスチューム。バトル向きとは言えないが、通常攻撃名の「もってけどろぼう」は商人の「粋」を感じる（？）。

防御属性 物　CP 60

COMBO なし

BOOST なし

性格up すなお

着用		成長		ボーナス	
攻	−4	攻	±0	攻	15
防	+20	防	+15	防	5
知	±0	知	±0	知	5
敏	−28	敏	±0	敏	0
HP	+12	HP	+9		
TP	±0	TP	±0		

特技	
30	そでのした

マスター なし

GET かくとうか＋（がくしゃ、みならいけんし）

人生経験 0

29 だいしょうにん

系列：商人



「しょうにん」の上のクラス。その威厳は、悪徳商人もひれ伏すほど。でもやっぱりバトル向きではない。

防御属性 物　CP 240

COMBO なし

BOOST はっぽうびじん・セクシーガール

性格up すなお

着用		成長		ボーナス	
攻	±0	攻	±0	攻	15
防	+36	防	+27	防	5
知	+8	知	+6	知	5
敏	−20	敏	±0	敏	0
HP	+20	HP	+15		
TP	±0	TP	±0		

特技	
−	そでのした
120	ばいしゅう

マスター しょうにん

GET しょうにん＋（しょうにん、かくとうか）

人生経験 4

30 がくしゃ

系列：学者



このコスチューム2枚で魔法使い系のコスチュームがオーダーメイド可能。しかし「がくしゃ」自体に攻撃特技はない。

防御属性 魔　CP 60

COMBO なし

BOOST なし

性格up ものずき

着用		成長		ボーナス	
攻	−44	攻	±0	攻	0
防	−36	防	±0	防	0
知	+48	知	+36	知	30
敏	−8	敏	±0	敏	15
HP	−28	HP	±0		
TP	±0	TP	±0		

特技	
30	かいどく

マスター なし

GET まほうつかい＋（まほうつかい、ハンター、かくとうか、みならいけんし）　人生経験 0

31 ほのおのけんし

系列：上級職

強い剣士＋炎魔法で、このコスチューム。ファイアストームで敵全体を攻撃できるのも、なかなか魅力的。



防御属性 炎　CP 480

COMBO 25%up＋炎

BOOST なし

性格up おいろけ

	着用	成長	ボーナス
攻	+44	+29	30
防	+40	+30	15
知	+20	+15	20
敏	+12	+9	20
HP	+40	+30	
TP	+16	+12	

特技	
—	ファイアボール
—	イラプション
—	ぐれんけん
160	かえんぎり
320	ファイアストーム

マスター けんごう、フレアメイジ

GET けんし+（フレアメイジ、ソーサラー、ソーサリス、りょうりにん、けんじゃ）　人生経験 12

32 しっぷうけんし

系列：上級職

メル専用で、強い剣士＋風魔法。「つばめがえし」が使えるのは、このコスチュームだけ。全体攻撃も得意。



防御属性 風　CP 480

COMBO 25%up＋風

BOOST なし

性格up すなお

	着用	成長	ボーナス
攻	+28	+21	30
防	+24	+18	15
知	+20	+15	20
敏	+56	+42	20
HP	+32	+24	
TP	+16	+12	

特技	
—	ストーム
—	サイクロン
—	しんくうはざん
240	つばめがえし

マスター けんし、ウインドメイジ

GET けんし+（ウインドメイジ、ソーサラー、けんじゃ、ふうすいし、ソーサリス）　人生経験 8

33 せいなるけんし

系列：上級職

聖なる力を持った剣士で、メル専用。「せいなるひかり」で味方全体のＨＰ回復も可能になっている。



防御属性 光　CP 480

COMBO 25%up＋光

BOOST なし

性格up いたわり

	着用	成長	ボーナス
攻	+20	+15	30
防	+24	+18	15
知	+22	+14	20
敏	+12	+9	20
HP	+40	+30	
TP	+28	+21	

特技	
—	キュア
—	こがはざん
—	しんくうはざん
240	せいなるひかり

マスター けんし、クレリック

GET けんし+クレリック

人生経験 14

34 かみなりとうし

系列：上級職

強い格闘家＋雷魔法。全体攻撃のできる「サンダーブレード」が頼もしい。「ししせんこう」も遠隔攻撃として便利。



防御属性 雷　CP 480

COMBO 25%up＋雷

BOOST なし

性格up おいろけ

	着用	成長	ボーナス
攻	+42	+27	30
防	+52	+39	15
知	+26	+17	20
敏	+16	+12	20
HP	+48	+36	
TP	+16	+12	

特技	
—	ライトニング
—	サンダーブレード
—	ししせんこう
240	らいじんけん

マスター しはんだい、サンダーメイジ

GET しはんだい+（サンダーメイジ、けんじゃ）

人生経験 12

系列：上級職

35 けんじゃ



セイジとも言う。５つの属性の全体攻撃魔法と、ＨＰ回復が使える。「ふくごうまほう」が使える唯一のコスチューム。

防御属性 魔　CP 480

COMBO 25%up＋闇

BOOST なし

性格up いたわり

	着用	成長	ボーナス
攻	−28	±0	0
防	−20	±0	0
知	+56	+42	40
敏	+12	+3	0
HP	−4	±0	
TP	+44	+33	

特技	
−	ファイアストーム
−	メイルストローム
−	テンペスト
−	ロックマウンテン
−	サンダーブレード
−	キュア
240	ふくごうまほう

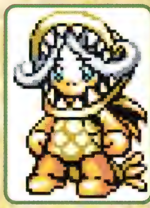
マスター ソーサリス、ウィッチ、クレリック

GET クレリック＋（ソーサラー、ソーサリス）

人生経験 20

系列：モンスター

36 バジリスク



モンスター系コスチューム。「せきかこうせん」で敵を石化させることができる。基本的な戦力自体はそこそこ。

防御属性 地　CP 240

COMBO なし

BOOST こまったちゃん・こあくま

性格up ものずき

	着用	成長	ボーナス
攻	+12	+9	0
防	+12	+9	0
知	−36	±0	0
敏	−36	±0	0
HP	+12	+9	
TP	±0	±0	

特技	
120	せきかこうせん

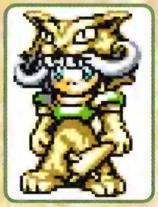
マスター ドラゴンナイト

GET ちょうきょうし＋ドラゴンナイト、バジリスクから盗む

人生経験 12

系列：モンスター

37 バグベア



「まじょっこの塔」に出現するモンスター。コスチュームも、この敵から盗む。モンスター系の基点となる。

防御属性 地　CP 120

COMBO なし

BOOST こまったちゃん・こあくま

性格up ものずき

	着用	成長	ボーナス
攻	−4	±0	0
防	−8	±0	0
知	−40	±0	0
敏	−32	±0	0
HP	−20	±0	
TP	±0	±0	

特技	
60	ごうしょうらい

マスター なし

GET バグベアから盗む

人生経験 0

系列：モンスター

38 ダークアイ



巨大な目玉。攻撃をする時、回転するのが特徴。一瞬、表情が一変するのも特徴と言えば特徴だろう。

防御属性 闇　CP 360

COMBO なし

BOOST こあくま・いじわる

性格up ものずき

	着用	成長	ボーナス
攻	+20	+15	0
防	+16	+12	0
知	+32	+24	0
敏	−28	±0	0
HP	+24	+18	
TP	+36	+27	

特技	
180	かいてんアタック

マスター バジリスク

GET（バジリスク、まものつかい）＋（バジリスク、まものつかい）

人生経験 16

39 ちょうきょうし

系列：モンスター



モンスターを操って力をより増大させる職業。クルールの攻撃力を2倍にする。特技は「ちょうきょう」1種だけ。

防御属性	なし
CP	120
COMBO	なし
BOOST	なし
性格up	おちゃめ

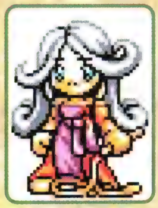
	着用	成長	ボーナス
攻	+8	+6	0
防	+12	+9	0
知	−8	±0	0
敏	−8	±0	0
HP	+28	+21	
TP	+8	+6	

特技	
60	ちょうきょう

マスター なし
GET バグベア＋（バグベア、かくとうか）
人生経験 0

40 まものつかい

系列：モンスター



「ちょうきょうし」の上位コスチューム。クルールの攻撃力が3倍になる。着用した当人の攻撃力は期待しないほうがいい。

防御属性	なし
CP	240
COMBO	なし
BOOST	なし
性格up	おちゃめ

	着用	成長	ボーナス
攻	+16	+12	0
防	+16	+12	0
知	−4	±0	0
敏	−4	±0	0
HP	+40	+30	
TP	+16	+12	

特技	
−	ちょうきょう

マスター ちょうきょうし
GET ちょうきょうし＋（ちょうきょうし、しはんだい）
人生経験 8

41 ドラゴンナイト

系列：モンスター



「バグベア」の発展形。オーダーメイドしても、同名の敵から盗んでもいい。特技には石化の効果がある。

防御属性	炎
CP	240
COMBO	25%up
BOOST	なし
性格up	ものずき

	着用	成長	ボーナス
攻	+16	+12	0
防	+12	+9	0
知	−40	±0	0
敏	−24	±0	0
HP	+36	+27	
TP	±0	±0	

特技	
120	せきかぎり

マスター バグベア
GET バグベア×2
人生経験 8

42 しにがみ

系列：モンスター



モンスター系だが、同名のモンスターは存在しない。「メテオスォーム」は物理系の全体攻撃で、パワーはかなりのもの。

防御属性	闇
CP	240
COMBO	25%up＋闇
BOOST	こあくま
性格up	いじわる

	着用	成長	ボーナス
攻	+12	+9	0
防	+4	+3	0
知	+24	+18	0
敏	+36	+27	0
HP	±0	±0	
TP	+24	+18	

特技	
80	のろいのことば
160	メテオスォーム

マスター なし
GET まものつかい＋（まものつかい、アサシン）
人生経験 0

43 かに

系列：モンスター

あの「かに」。なぜかモンスター系、なぜかメル専用。強いのか弱いのかもよくわからない。それより「カニにげ」。



防御属性 魔　CP 240

COMBO なし

BOOST ものずき

性格up ものずき

	着用	成長	ボーナス
攻	±0	±0	0
防	+63	+48	0
知	−40	±0	0
敏	+60	+45	0
HP	−44	±0	
TP	−48	±0	

特技	
240	カニにげ

マスター ダークアイ

GET （しにがみ、ダークアイ）＋（しにがみ、ダークアイ）

人生経験 24

44 あそびにん

系列：遊び人

遊び人系の基本コスチューム。たのまれごとNo.7では、ディオとおそろいで。バトルでは戦力外だろう。



防御属性 なし　CP 120

COMBO なし

BOOST おちゃめ

性格up ものずき

	着用	成長	ボーナス
攻	−36	±0	0
防	−8	±0	0
知	−48	±0	0
敏	−12	±0	0
HP	±0	±0	
TP	±0	±0	

特技	
120	だっしゅつ技

マスター なし

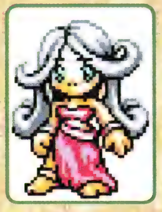
GET ヒーラー＋（まほうつかい、ハンター）

人生経験 0

45 おどりこ

系列：遊び人

いわゆるダンサー。情熱の踊りで敵をも魅了……と言いたいところだが、バトル向きではない。たのまれごとNo.7で必要。



防御属性 なし　CP 120

COMBO なし

BOOST おとめ・セクシーガール・ゆめみるガール

性格up おちゃめ

	着用	成長	ボーナス
攻	−32	±0	0
防	−36	±0	0
知	−24	±0	0
敏	+32	+24	0
HP	−16	±0	
TP	±0	±0	

特技	
60	ふしぎなおどり

マスター なし

GET モデル＋（モデル、とうぞく）

人生経験 0

46 モデル

系列：遊び人

デルモ（←業界用語）。しかし外見だけではイケマセン、性格もね、才色兼備……というのが、たのまれごとNo.18。



防御属性 なし　CP 120

COMBO なし

BOOST おとめ・セクシーガール・ゆめみるガール

性格up おいろけ

	着用	成長	ボーナス
攻	−48	±0	0
防	−48	±0	0
知	−28	±0	0
敏	−4	±0	0
HP	−44	±0	
TP	±0	±0	

特技	
40	スマイル
80	セクシーポーズ

マスター なし

GET あそびにん＋（ヒーラー、クレリック、プリーステス）

人生経験 0

系列：遊び人

47 うたひめ

その美しき歌声によって人々の感動を呼び、魅了するお仕事。いくつかのたのまれごとで出番が来る。



防御属性 なし　CP 120

COMBO なし

BOOST おとめ・ゆめみるガール

性格up すなお

着用		成長		ボーナス	
攻	−40	攻	±0	攻	0
防	−40	防	±0	防	0
知	−20	知	±0	知	0
敏	−4	敏	±0	敏	0
HP	−8	HP	±0		
TP	±0	TP	±0		

特技	
60	こもりうた

マスター なし

GET おどりこ＋（おどりこ、ヒーラー、クレリック、プリーステス）

人生経験 0

系列：上級職

48 めがみけんし

女神の愛を受けて戦う剣士。露出度の高さは伊達ではない。なぜなら特技の「ゆうわくぎり」で、敵をも魅了してしまうのだ。



防御属性 なし　CP 240

COMBO 25%up＋光

BOOST おとめ

性格up いたわり

着用		成長		ボーナス	
攻	+24	攻	+18	攻	30
防	+16	防	+12	防	15
知	−16	知	±0	知	20
敏	+48	敏	+36	敏	20
HP	+32	HP	+24		
TP	±0	TP	±0		

特技	
120	ゆうわくぎり

マスター けんし

GET さすらいけんし＋みならいけんし

人生経験 8

系列：職業

49 りょうりにん

料理で興奮と感動を与える職業コスチューム。「とくせいりょうり」でダメージを与えるというのは、一服盛るってこと？



防御属性 炎　CP 120

COMBO なし

BOOST なし

性格up おいろけ

着用		成長		ボーナス	
攻	±0	攻	±0	攻	0
防	−20	防	±0	防	0
知	−4	知	±0	知	0
敏	−8	敏	±0	敏	0
HP	−16	HP	±0		
TP	±0	TP	±0		

特技	
40	ひゃくれつなべ
80	とくせいりょうり

マスター なし

GET みならいけんし＋（まほうつかい、ヒーラー）

人生経験 0

系列：職業

50 えかき

絵筆から世界を創造する職業コスチューム。「にがおえ」は、必要スキルとされるたのまれごとがある。



防御属性 なし　CP 120

COMBO なし

BOOST なし

性格up おちゃめ

着用		成長		ボーナス	
攻	−44	攻	±0	攻	0
防	−40	防	±0	防	0
知	−4	知	±0	知	0
敏	−12	敏	±0	敏	0
HP	−4	HP	±0		
TP	±0	TP	±0		

特技	
60	にがおえ

マスター なし

GET かくとうか＋（まほうつかい、ヒーラー）

人生経験 0

51 まんがか

系列：職業

「えかき」のスキルを基とした上位コスチューム。戦う相手はモンスター？　いや、むしろ原稿用紙と締め切りか？



防御属性	なし
CP	240
COMBO	なし
BOOST	ゆめみるガール・おちゃめ
性格up	ものずき

	着用	成長	ボーナス
攻	−44	±0	0
防	−40	±0	0
知	−4	±0	0
敏	−12	±0	0
HP	−4	±0	
TP	±0	±0	

特技	
ー	にがおえ

マスター　えかき
GET　えかき＋（えかき、あそびにん）
人生経験　0

52 うらないし

系列：職業

メル専用。コスチュームそのものは戦力外だが、たのまれごとNo.10で必要。なおかつ、マスターしていなければならない。



防御属性	魔
CP	120
COMBO	なし
BOOST	ゆめみるガール
性格up	おちゃめ

	着用	成長	ボーナス
攻	−40	±0	0
防	−40	±0	0
知	＋12	＋9	0
敏	−20	±0	0
HP	−40	±0	
TP	＋4	＋3	

特技	
60	うんまかせ

マスター　なし
GET　えかき＋（まほうつかい、がくしゃ）
人生経験　0

53 ふうすいし

系列：職業

メル専用。「りゅうみゃく」は毎回の行動後にＨＰが回復する特技だ。たのまれごとNo.16で必要となるコスチューム。



防御属性	魔
CP	120
COMBO	地炎水風（RDM）
BOOST	なし
性格up	ものずき

	着用	成長	ボーナス
攻	−40	±0	0
防	−40	±0	0
知	＋12	＋9	0
敏	−4	±0	0
HP	−8	±0	
TP	＋4	＋3	

特技	
60	りゅうみゃく

マスター　なし
GET　うらないし＋（うらないし、フレアメイジ、ウインドメイジ）
人生経験　0

54 おひめさま

系列：遊び人

いわゆるプリンセスなので、バトル向きではなく、むしろ守ってもらう方だろう。たのまれごとNo.14で必要。



防御属性	なし
CP	240
COMBO	なし
BOOST	おとめ・チャーミング
性格up	おいろけ

	着用	成長	ボーナス
攻	−8	±0	0
防	−24	±0	0
知	＋8	＋6	0
敏	＋8	±0	0
HP	＋4	＋3	
TP	±0	±0	

特技	
60	しちにんのこびと
120	どくのりんご
180	ガラスのくつ

マスター　なし
GET　うたひめ＋（ヒーラー、クレリック、プリーステス）
人生経験　0

55 ギャル

系列：ギャル



いわゆるギャル。戦力としてはどうでもよく、ひたすらレア。欲望とガルドの許す限り、福袋を買いまくってゲットせよ。

防御属性	なし
CP	1000
COMBO	なし
BOOST	こまったちゃん・こあくま
性格up	おいろけ

	着用	成長	ボーナス
攻	−48	±0	15
防	−48	±0	5
知	−32	±0	15
敏	−32	±0	40
HP	−44	±0	
TP	+24	±0	

特技	
100	スマイル
200	セクシーポーズ
300	ばいしゅう
999	せきかキス

マスター　モモ、ながせれいこ
GET　自分の時空、福袋の大当り賞品
人生経験　32

56 ミント

系列：テイルズ



僧侶系の最高コスチューム。「リザレクション」は味方全員のＨＰを大幅に回復する。終盤のボス戦では外せない存在だ。

防御属性	魔
CP	1000
COMBO	なし
BOOST	あいのひと
性格up	いたわり

	着用	成長	ボーナス
攻	−40	±0	0
防	−40	±0	0
知	+52	+39	40
敏	+18	+6	0
HP	−12	±0	
TP	+48	+36	

特技	
−	ファーストエイド
−	キュア
−	ヒール
−	ナース
−	リカバー
−	レイズデッド
500	リザレクション

マスター　プリーステス
GET　プリーステス＋うたひめ
人生経験　40

57 アーチェ

系列：テイルズ



全属性の全体攻撃魔法を操り、そのほとんどが最高位。「レイ」「ブラックホール」が使える唯一のコスチュームだ。

防御属性	魔
CP	1000
COMBO	なし
BOOST	いたずらっこ
性格up	おちゃめ

	着用	成長	ボーナス
攻	−32	±0	0
防	−44	±0	0
知	+60	+45	40
敏	+8	+6	0
HP	−16	±0	
TP	+56	+42	

特技	
−	エクスプロード
−	ゴッドブレス
−	タイダルウェーブ
−	アースクェイク
250	レイ
500	ブラックホール
750	インデグニション

マスター　サンダーメイジ、ソーサリス、ウィッチ
GET　ウィッチ＋あそびにん
人生経験　40

58 すず

系列：テイルズ



ディオが「にんじゃがしら」なら、メルはこれ。「さみだれ」は「かげぶんしん」に当たる。もちろん落とし穴も見える。

防御属性	闇
CP	1000
COMBO	50%up
BOOST	なやめるガール
性格up	すなお

	着用	成長	ボーナス
攻	+44	+33	30
防	−12	±0	15
知	±0	±0	20
敏	+63	+49	20
HP	+28	+21	
TP	+8	+6	

特技	
−	いづなおとし
−	まんじゅしゃげ
−	かまいたち
−	はがくれ
250	らいでん
500	さみだれ
750	しらぬい

マスター　にんじゃ
GET　にんじゃ＋しにがみ
人生経験　40

系列：ナムコ

59 グロブダー

ディオが青なら、メルは赤。基本的にはビーム攻撃だが、「ゆうばく」で全体攻撃も可能。着用すれば、ダメージ床が無効に。



防御属性 物　CP 500

COMBO なし

BOOST なし

性格up いじわる

	着用	成長	ボーナス
攻	+16	+12	0
防	+12	+9	0
知	−24	±0	0
敏	+40	+30	0
HP	+16	±0	
TP	±0	±0	

特技	
200	バリア
350	ゆうばく

マスター なし

GET グロブダーは海上も移動可能。で、海にまつわるモノが関係しているらしい。　人生経験 24

系列：ナムコ

60 アチャ

「ピノ」とセットで入手できるコスチュームで、オーダーメイド不可。「シビシビ」は敵をマヒさせられる。



防御属性 なし　CP 500

COMBO なし

BOOST なし

性格up すなお

	着用	成長	ボーナス
攻	−20	±0	0
防	−4	±0	0
知	+28	+21	0
敏	+4	+3	0
HP	−24	±0	
TP	+4	+3	

特技	
200	がびょう
350	シビシビ

マスター なし

GET あるたのまれごとを解決するともらえる　人生経験 16

系列：ナムコ

61 ワルキューレ

神の子。特技はどれも原作のツボを押さえたものばかりで、実用性も高め。ぜひサンドラとセットで。



防御属性 光　CP 500

COMBO 50%up＋光

BOOST おとめ

性格up いたわり

	着用	成長	ボーナス
攻	+40	+30	30
防	+16	+6	15
知	+36	+27	20
敏	+20	+15	20
HP	+32	+24	
TP	+40	+30	

特技	
125	ぶんしんのじゅつ
250	サイクロン
375	ハートのうつわ

マスター なし

GET ワルキューレは神の使いであり、聖なる乙女である。となると？　人生経験 24

系列：ナムコ

62 モモ

マニア垂涎の品（らしい）。このままでは戦力としておぼつかないが、「モモ」があるなら当然アレもあるわけで……！



防御属性 風　CP 250

COMBO なし

BOOST はっぽうびじん

性格up おいろけ

	着用	成長	ボーナス
攻	−48	±0	0
防	−48	±0	0
知	−28	±0	0
敏	−20	±0	0
HP	−44	±0	
TP	±0	±0	

特技	
125	ジャンプげり

マスター なし

GET 変身は一種のマジックである。さらにその声でも人を魅了するわけで……？　人生経験 12

63 ワンダーモモ

系列：ナムコ



「モモ」が変身して「ワンダーモモ」に。実戦向けの特技が使えるようになる。「W・タイフーン」は中でも「マニア向け」？

防御属性	風
CP	500
COMBO	50%up＋地
BOOST	セクシーガール
性格up	おいろけ

	着用	成長	ボーナス
攻	+38	+18	0
防	+32	±0	0
知	±0	+9	0
敏	+20	+15	0
HP	+32	±0	
TP	+20	+15	

特技	
125	ワンダーリング
250	ワンダービーム
375	W・タイフーン

マスター モモ

GET 当然、アレとアレの組み合わせ

人生経験 36

64 ながせれいこ

系列：ナムコ



とにかくレアな逸品。たのまれごとNo.20のお礼にもらえる品で、本編では絶対に入手できない。オーダーメイドも不可。

防御属性	なし
CP	500
COMBO	なし
BOOST	セクシーガール
性格up	おいろけ

	着用	成長	ボーナス
攻	−44	±0	0
防	−44	±0	0
知	−24	±0	0
敏	−8	±0	0
HP	−40	±0	
TP	±0	±0	

特技	
−	スマイル
−	セクシーポーズ

マスター モデル

GET あるたのまれごとを解決するともらえる

人生経験 28

65 カイ

系列：ナムコ



女神イシターの加護を受けた巫女。ギルとセットで入手できる。光系の最高魔法「ビッグバン」が使えるのは「カイ」だけ。

防御属性	魔
CP	1000
COMBO	なし
BOOST	なし
性格up	いたわり

	着用	成長	ボーナス
攻	−24	±0	0
防	−24	±0	0
知	+63	+48	0
敏	+16	+8	0
HP	−14	±0	
TP	+63	+48	

特技	
−	ライトニング
−	リカバー
−	ヒール
200	プロテクション
400	スリープ
600	デススペル
800	ビッグバン

マスター けんじゃ

GET あるたのまれごとを解決するともらえる

人生経験 48

66 バキュラ

系列：ナムコ



HP256、あとのパラメータは全部１。ついでに敵に与えるダメージも回復値も１に。ダメージ床の影響を無視できる。

防御属性	なし
CP	500
COMBO	なし
BOOST	なし
性格up	おちゃめ

	着用	成長	ボーナス
攻	(1)	−48	0
防	(1)	+63	0
知	(1)	−48	0
敏	(1)	−48	0
HP	(256)	−48	
TP	(1)	−48	

特技	
−	なし

マスター なし

GET 硬いモノと、それを鍛えるモノ。

人生経験 24

クルール8変化①ちゅうじつ

ここからはクルールの形態を解説する。「ちゅうじつ」は、能力のバランスが良く、各種属性の攻撃が増えていく。

形態レベル1 Lv.1〜7

ウキュクルール

いちばん最初の形態がこれ。特技は「ファイアボール」だけだが、初めはこれで十分だろう。



特技			
ファイアボール	3TP	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

形態レベル2 Lv.8〜15

いっかくクルール

一角獣の形態に。「ストーンブラスト」が加わり、大地系の攻撃ができるようになる。



特技			
ファイアボール	3TP	—	—
ストーンブラスト	3TP	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

形態レベル3 Lv.16〜23

クルールバード

鳥のような形態だ。「そらとぶハネ」は風系の攻撃だが、使えるのはこの形態だけ。



特技			
ファイアボール	3TP	—	—
ストーンブラスト	3TP	—	—
そらとぶハネ	9TP	—	—
—	—	—	—

形態レベル4 Lv.24〜31

クルールギョ

魚の形態。「そらとぶハネ」は「ストーム」に変わり、「みずのウェーブ」で水系の攻撃が可能に。



特技			
ファイアボール	3TP	—	—
ストーンブラスト	3TP	—	—
ストーム	8TP	—	—
みずのウェーブ	12TP	—	—

形態レベル5 Lv.32〜39

アンモンクルール

アンモナイトのような形態。「ロックマウンテン」が加わり、大地系の全体攻撃ができるようになる。



特技			
ファイアボール	3TP	ロックマウンテン	20TP
ストーンブラスト	3TP	—	—
ストーム	8TP	—	—
みずのウェーブ	12TP	—	—

形態レベル6 Lv.40〜47

カニカニクルール

かに。「メイルストローム」が加わり、水系の全体攻撃が可能になっている。



特技			
ファイアボール	3TP	ロックマウンテン	20TP
ストーンブラスト	3TP	メイルストローム	22TP
ストーム	8TP	—	—
みずのウェーブ	12TP	—	—

形態レベル7 Lv.48〜55

クルールドン

怪獣系。「ほのおのタマ」は単体攻撃だが、「ファイアボール」よりずっと強力。



特技			
ファイアボール	3TP	ロックマウンテン	20TP
ストーンブラスト	3TP	メイルストローム	22TP
ストーム	8TP	ほのおのタマ	21TP
みずのウェーブ	12TP	—	—

形態レベル8 Lv.56〜

ビュークルール

これが最終形。「テンペスト」は風系のかなり強力な魔法。積極的に活用したい。



特技			
ファイアボール	3TP	ロックマウンテン	20TP
ストーンブラスト	3TP	メイルストローム	22TP
ストーム	8TP	ほのおのタマ	21TP
みずのウェーブ	12TP	テンペスト	24TP

クルール8変化②ともだち

「ともだち」は補助特技が多いのが特徴。TPは多いが、HPが少なく、ボス戦に挑むのにはやや危険が伴う。

形態レベル1 Lv.1〜7

ペンペンクルール

ペンギン系の形態。特技は「こおりブロック」だけで、水属性の単体攻撃。まずはこれで十分か。



特技			
こおりブロック	3TP	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

形態レベル2 Lv.8〜15

テールクルール

攻撃特技は「ストーム」に変わる。「ピコハン」は敵単体を眠らせる技だが、あまりアテにならない。



特技			
ストーム	8TP	—	—
ピコハン	4TP	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

形態レベル3 Lv.16〜23

ふにゃークルール

「ねむりサンダー」は、眠らせる効果のある雷系の攻撃技。「ディープミスト」は敵の攻撃力を下げる。



特技			
ねむりサンダー	9TP	—	—
ピコハン	4TP	—	—
ディープミスト	3TP	—	—
—	—	—	—

形態レベル4 Lv.24〜31

ポニョンクルール

「とんでくポニョン」は物理系の攻撃技。「アシッドレイン」は敵の防御力を下げる。



特技			
とんでくポニョン	12TP	—	—
ピコハン	4TP	—	—
ディープミスト	3TP	—	—
アシッドレイン	12TP	—	—

形態レベル5 Lv.32〜39

プリプリクルール

攻撃技が闇属性の「おちるニコニコ」に変わる。「シャープネス」は味方ひとりの攻撃力を上げる。



特技			
おちるニコニコ	15TP	シャープネス	15TP
ピコハン	4TP	—	—
ディープミスト	3TP	—	—
アシッドレイン	12TP	—	—

形態レベル6 Lv.40〜47

クルールドール

攻撃技が物理属性の「おちるクリスタル」に変わる。「バリアー」は味方ひとりの防御力を上げる。



特技			
おちるクリスタル	15TP	シャープネス	12TP
ピコハン	4TP	バリアー	15TP
ディープミスト	3TP	—	—
アシッドレイン	12TP	—	—

形態レベル7 Lv.48〜55

シークルール

攻撃技が「こおりのタマ」(水属性)に変わる。「ピコピコハンマー」は敵全体を眠らせる技。



特技			
こおりのタマ	21TP	シャープネス	12TP
ピコハン	4TP	バリアー	15TP
ディープミスト	3TP	ピコピコハンマー	20TP
アシッドレイン	12TP	—	—

形態レベル8 Lv.56〜

ギガクルール

最終形。攻撃技が「ファイアストーム」に。敵を動けなくする特技「タイムストップ」が加わる。



特技			
ファイアストーム	20TP	シャープネス	12TP
ピコハン	4TP	バリアー	15TP
ディープミスト	3TP	ピコピコハンマー	20TP
アシッドレイン	12TP	タイムストップ	50TP

クルール8変化③やせい

HPと攻撃力が高く実戦向きで、ボス戦でも大丈夫。
各属性の攻撃特技を覚えていくが、全体攻撃はできない。

形態レベル1 Lv.1〜7

ムッフンクルール



不敵な笑いを浮かべた形態。「バーニンアタック」は炎属性で、敵単体への攻撃。

特技	TP	特技	TP
バーニンアタック	9TP	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

形態レベル2 Lv.8〜15

とげクルール



トゲトゲの形態で、見た目もまた攻撃的。物理攻撃の「れんげき」が加わる。

特技	TP	特技	TP
れんげき	3TP	—	—
バーニンアタック	9TP	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

形態レベル3 Lv.16〜23

クルールボール



物理攻撃が「ししせんこう」に変わり、水属性の「フリーズアタック」が加わる。

特技	TP	特技	TP
ししせんこう	12TP	—	—
バーニンアタック	9TP	—	—
フリーズアタック	10TP	—	—
—	—	—	—

形態レベル4 Lv.24〜31

ニャンクルール



物理攻撃特技が消え、遠隔攻撃の「ひのタマ」に。風属性の「エアーアタック」が加わる。

特技	TP	特技	TP
ひのタマ	12TP	—	—
バーニンアタック	9TP	—	—
フリーズアタック	10TP	—	—
エアーアタック	11TP	—	—

形態レベル5 Lv.32〜39

バーニンクルール



「ひのパンチ」は「バーニンアタック」より強力。大地属性の「アースアタック」が加わる。

特技	TP	特技	TP
ひのパンチ	15TP	アースアタック	12TP
バーニンアタック	9TP	—	—
フリーズアタック	10TP	—	—
エアーアタック	11TP	—	—

形態レベル6 Lv.40〜47

スタークルール



見た目はかわいいが「やせい」。「あやしいスター」は光系攻撃だ。「ピカリアタック」も加わる。

特技	TP	特技	TP
あやしいスター	18TP	アースアタック	12TP
バーニンアタック	9TP	ピカリアタック	13TP
フリーズアタック	10TP	—	—
エアーアタック	11TP	—	—

形態レベル7 Lv.48〜55

シェルクルール



攻撃技が風属性の「とんでけカッター」に変わる。闇属性の「ダークアタック」が加わる。

特技	TP	特技	TP
とんでけカッター	21TP	アースアタック	12TP
バーニンアタック	9TP	ピカリアタック	13TP
フリーズアタック	10TP	ダークアタック	14TP
エアーアタック	11TP	—	—

形態レベル8 Lv.56〜

クルールジュウ



攻撃技が物理属性の「サメアタック」に。雷属性の「ビリビリアタック」も加わり全属性がそろう。

特技	TP	特技	TP
サメアタック	24TP	アースアタック	12TP
バーニンアタック	9TP	ピカリアタック	13TP
フリーズアタック	10TP	ダークアタック	14TP
エアーアタック	11TP	ビリビリアタック	24TP

ディオ・メル・クルール　全特技リスト

ディオとメルはコスチュームによって、クルールは成長によってさまざま特技をマスターしていく。そこで、このページからは、ふたりと一匹が覚えるすべての特技を解説していく。効果や使用可能なコスチューム（形態）まで掲載しているのでかなり便利。

特技名	属性	TP	対象	効果	使用可能なコスチューム（形態）
アースアタック	地	12	敵単	七色のアタック　地属性	やせいクルール（バーニンクルール以上）
アースクェイク	地	27	敵全	大地震を発生させる	ウィザード、ウィッチ、アーチェ
アイストーネード	水	10	敵全	氷の竜巻を発生させる	アクアメイジ、ウィザード、ウィッチ
アイスニードル	水	3	敵単	氷の刃をとばす	まほうつかい、アクアメイジ
あきさざめ	なし	8	敵単	連続した突きで切り刻む	みならいけんし、けんし
アシッドレイン	なし	12	敵全	敵の防御力を下げる	ともだちクルール（ポニョンクルール以上）
あやしいスター	光	18	敵単	怪しいスターがとんでいく	スタークルール
アンチドート	なし	8	味単	体内の毒を消し去る	ヒーラー、クレリック
いあいぎり	なし	18	敵単	刀を抜きざまに斬りつける	さむらい
イカサマ	なし	18	味単	クリティカルの確率を上げる	ギャンブラー
いづなおとし	なし	8	敵全	威力のある回転斬り	にんじゃ、にんじゃがしら、すず
いちげきひっさつ	なし	18	敵単	一撃のもとに敵を倒す	アサシン、にんじゃ
いっぽんづり	なし	20	敵単	竿で相手を釣り上げる	りょうし
イフリート	炎	32	敵全	精霊を呼び出して攻撃	クラース
イラプション	炎	10	敵全	溶岩をあびせかける	フレアメイジ、ソーサラー、ソーサリス、ほのおのけんし
インデグニション	雷	30	敵全	神のいかずちを落とす	モリスン、アーチェ
ウンディーネ	水	16	敵全	精霊を呼び出して攻撃	クラース
うんまかせ	なし	7	敵単	運に任せて攻撃する	うらないし
エアーアタック	風	11	敵単	七色のアタック　風属性	やせいクルール（ニャンクルール以上）
エアスライサー	風	45	敵全	空気の刃が切り裂くぞ！	なりきりし固有技
エクスカリバー	炎	14	敵単	無敵の剣で敵を滅ぼす	ギル
エクスプロード	炎	32	敵全	大爆発を巻き起こす	ソーサラー、ソーサリス、アーチェ
エモシオバースト	なし	55	敵全	心の中から攻撃するぜ！	なりきりし固有技
おうじのキス	なし	11	味単	女の子を眠りから覚ます	おうじさま
おおぶりハンマー	なし	5	敵単	威力のある一撃を狙う	かじや
おちるクリスタル	無	18	敵単	クリスタルが空から落ちてくる	クルールドール
おちるニコニコ	闇	15	敵単	ニコニコが空から落ちてくる	プリプリクルール
かいてんアタック	なし	24	敵全	グルグル回って攻撃する	ダークアイ
かいどく	なし	15	特殊	知らない言葉を理解できる	がくしゃ、クラース
かえんぎり	炎	21	敵単	炎の剣で斬りつける	ほのおのけんし
かくれみの	なし	12	味全	しばらく敵に出会わなくなる	アサシン、にんじゃ
かげぶんしん	なし	32	敵全	ふたりになって攻撃する	にんじゃがしら
カニにげ	なし	8	味全	戦闘から脱出します	かに
がびょう	なし	5	敵単	画鋲をとばして攻撃	ピノ、アチャ
かぶとわり	なし	16	敵単	上からの強烈な一撃	クロービス
かまいたち	風	15	敵単	真空波で敵を切り刻む	にんじゃ、にんじゃがしら、すず

特技名	属性	TP	対象	効果	使用可能なコスチューム（形態）
ガラスのくつ	なし	15	敵全	敵の注意を引きつける	おひめさま
ガントレット	なし	8	自単	無敵の小手で攻撃アップ	ギル
きあいだん	なし	25	敵単	気合いを込めて弾を発射！	なりきりし固有技
キュア	なし	22	味単	HPをたくさん回復させる	クレリック、しゅうどうそう、プリーステス せいなるけんし、けんじゃ、ミント
くうかんてんい	光	30	敵単	瞬間移動をして斬りつける	クレス
グレイブ	地	10	敵単	地面から石のヤリを突き出す	アースメイジ、ウィザード、ウィッチ
ぐれん	炎	3	敵単	炎をまとった矢を撃つ	ハンター、レンジャー、アーチャー、チェスター
ぐれんけん	炎	10	敵単	炎をまとった剣を投げつける	けんごう、かくとうけんし、ほのおのけんし
げんえい	なし	15	敵全	相手の命中率を下げる	てじなし
ごうしょうらい	なし	8	自単	自分の攻撃力が上がる	かくとうか、しはんだい、チャンピオン かくとうけんし、しゅうどうそう、バグベア
ごうてん	雷	8	敵単	カミナリをまとった矢を撃つ	レンジャー、アーチャー、チェスター
こおりのタマ	水	21	敵単	氷の玉を相手に撃つ	シークルール
こおりブロック	水	3	敵単	氷のブロックを滑らせる	ペンペンクルール
こがはざん	なし	14	敵単	敵を上下から斬りつける	けんし、けんごう、せいなるけんし
こくうそうはざん	光	28	敵単	強い闘気で切り刻む	クレス
ゴッドブレス	風	32	敵全	風圧で敵を押しつぶす	ソーサラー、ソーサリス、アーチェ
こもりうた	なし	19	敵全	優しい歌声で眠らせる	うたひめ
サイクロン	風	17	敵全	竜巻に敵を巻き込む	ウインドメイジ、ソーサラー、ソーサリス しっぷうけんし、ワルキューレ、サンドラ
サイコニードル	なし	15	敵単	超能力で針を撃つ	なりきりし固有技
さすらう	なし	9	自単	自分だけ戦闘から逃げ出す	さすらいけんし
さつげき	なし	50	敵全	最強のコンビネーション技	かくとうけんし
さみだれ	なし	30	敵全	連続攻撃で切り刻む	すず
サメアタック	無	24	敵単	サメが敵に襲いかかる	クルールジュウ
ざんしょうけん	なし	99	敵全	究極奥義で敵を斬る	クレス
サンダーブレード	雷	16	敵全	敵の周りにカミナリを起こす	サンダーメイジ、かくとうとうし、けんじゃ、モリスン
じげんけん	なし	35	敵全	空間を歪ませて斬りつける	クレス
じこはんだん	なし	12	自単	自分の判断で攻撃する	さすらいけんし
ししせんこう	なし	12	敵単	獅子の闘気を敵にぶつける	しはんだい、チャンピオン、かみなりとうし しゅうどうそう、クレス、クルールボール
しちにんのこびと	なし	10	敵全	七人の小人が攻撃する	おひめさま
しのびあし	なし	15	味全	しばらく敵と出会いにくくなる	とうぞく、おおどろぼう、アサシン
じばく	なし	1	敵全	自分の命を燃やし尽くす	モリスン
シビシビ	なし	10	敵単	シビシビ弾を撃ってマヒさせる	アチャ
シャープネス	なし	12	味単	味方の攻撃力を上げる	クレリック、プリーステス ともだちクルール（プリプリクルール以上）
しゃげき	なし	13	敵単	狙いを定めて撃つ	シューター、スナイパー
ジャンプげり	なし	7	敵単	威力のあるキックをおみまいよ	モモ
しゅうきほう	なし	10	自単	気を取り込んでHPを回復	しはんだい、チャンピオン、かくとうけんし
じゅうしょうらい	なし	6	自単	自分の命中率が上がる	しはんだい、チャンピオン、かくとうけんし、しゅうどうそう

Special Ability

特技名	属性	TP	対象	効果	使用可能なコスチューム（形態）
しょうげきは	なし	45	敵全	破壊の波が押し寄せるぜ！	なりきりし固有技
しょうは	地	11	敵全	撃った矢で地面を吹き飛ばす	レンジャー、アーチャー、チェスター
しらぬい	なし	7	敵単	斬りつけてアイテムを奪う	にんじゃがしら、すず
シルフ	風	10	敵全	精霊を呼び出して攻撃	クラース
しんくうはざん	風	12	敵全	真空波を巻き起こす	けんし、けんごう、しっぷうけんし、せいなるけんし
しんてん	なし	16	敵全	矢の雨を降らせる	アーチャー、チェスター
スタンボンバー	なし	55	敵単	敵をマヒさせるすぐれものだ！	なりきりし固有技
ストーム	風	8	敵全	風でダメージを与える	まほうつかい、ウインドメイジ、しっぷうけんし テールクルール、ちゅうじつクルール（クルールギョ以上）
ストーンブラスト	地	3	敵単	石つぶてを相手にぶつける	まほうつかい、アースメイジ ちゅうじつクルール（いっかくクルール以上）
スマイル	なし	12	敵単	えがおで相手を見とれさせる	モデル、ギャル、ながせれいこ
スリープ	なし	19	敵全	画面にいる敵を眠らせる	カイ
すりぬけ	なし	10	自単	うまくすり抜ければノーダメージ	パックマン
せいしんとういつ	なし	7	自単	自分の命中率が上がる	レンジャー、アーチャー
せいなるひかり	光	15	味全	戦闘中ＨＰを回復する	せいなるけんし
せきかキス	なし	17	敵単	石化のキスで　あらいや～ん	ギャル
せきかぎり	なし	23	敵単	斬りつけた相手を石にする	ドラゴンナイト
せきかこうせん	なし	17	敵単	相手を石にするビームを撃つ	バジリスク
セクシーポーズ	なし	15	敵全	敵の注意を引きつける	モデル、ギャル、ながせれいこ
せんくうれつは	光	20	敵全	闘気を巻き上げる回転突き	けんごう
せんぷうけん	風	18	敵全	回転して敵を切り刻む	かげきよ
そげき	なし	21	敵単	狙いすまして相手を撃つ	スナイパー
そでのした	なし	15	敵単	ガルドを渡して敵を逃がす	しょうにん、だいしょうにん
そらとぶハネ	風	9	敵単	するどいハネを相手にとばす	クルールバード
ダークアタック	闇	14	敵単	七色のアタック　闇属性	シェルクルール、クルールジュウ
タイダルウェーブ	水	34	敵全	大洪水を発生させる	ウィザード、ウィッチ、アーチェ
タイムストップ	なし	50	敵全	時を止めて動けなくする	プリーステス、ギガクルール
ダオスビーム	なし	40	敵全	ダオスの超絶ビーム	ダオス
ダオスレーザー	なし	30	敵全	ダオスの究極レーザー	ダオス
ダッシュアタック	なし	5	敵単	ダッシュしてパンチを繰り出す	なりきりし固有技
だっしゅつ	なし	8	味全	戦闘から逃げ出すことができる	てじなし
だっしゅつわざ	なし	15	味全	ダンジョンから脱出します	あそびにん
ダブルアタック	なし	55	敵単	敵に2回も攻撃するぞ	なりきりし固有技
ちょうきょう	なし	8	敵単	ムチでピシッと叩く	ちょうきょうし、まものつかい
ちょうぱちき	なし	42	敵単	凄いぱちきをお見舞いする	へいはち
つっぱり	なし	12	敵単	激しいつっぱりを繰り出す	せきとり
つばめがえし	風	25	敵単	素早く敵に反撃する	しっぷうけんし
ディープミスト	なし	3	敵全	敵の攻撃力を下げる	ともだちクルール（ふにゃークルール以上）
ディレイバスター	なし	45	敵単	敵の動きを封じ込めるぞ	なりきりし固有技
デススペル	闇	75	敵単	一撃で倒す死の言葉	カイ
てっぺき	なし	12	自単	攻撃を完全に防ぐ	しゅうどうそう

特技名	属性	TP	対象	効果	使用可能なコスチューム（形態）
テトラアサルト	※	25	敵単	ダオスの4連続攻撃	ダオス
テトラスペル	なし	20	敵単	ダオスの4連続魔法	ダオス
テレキネシス	なし	55	敵単	念力で敵を持ち上げる	なりきりし固有技
てんしょうよく	炎	65	敵全	不死鳥になり敵を滅ぼす	チャンピオン
テンペスト	風	24	敵全	巨大な竜巻で攻撃	ソーサラー、ソーサリス、けんじゃ、ビュークルール
とうが	水	4	敵単	氷をまとった矢を撃つ	ハンター、レンジャー、アーチャー、チェスター
とくせいりょうり	なし	9	敵単	料理を食べたら毒になる	りょうりにん
どくのりんご	なし	9	味全	自分を犠牲にしてTPを回復	おひめさま
とんでくポニョン	無	12	敵単	ニコニコ笑顔がとんでいく	ポニョンクルール
とんでけカッター	風	21	敵単	カッターが相手を切り刻む	シェルクルール
ナース	なし	20	味全	HPを多めに回復させる	クレリック、プリーステス、ミント
にがおえ	なし	10	敵単	絵を見せてTPにダメージ	えかき、まんがか
ぬすむ	なし	7	敵単	敵からアイテムを盗む	おおどろぼう
ねむりサンダー	雷	9	敵単	雷攻撃で眠らせる	ふにゃークルール
ノーム	なし	28	敵全	精霊を呼び出して攻撃	クラース
のろいのことば	なし	13	敵単	言葉の力で動けなくする	しにがみ
ハートのうつわ	なし	10	味単	HPが少しだけ回復する	ワルキューレ、サンドラ
バーニンアタック	炎	9	敵単	七色のアタック　火の属性	やせいクルールすべて
ばいしゅう	なし	30	敵全	ガルドを渡して見逃してもらう	だいしょうにん、ギャル
ハイパーシールド	なし	15	自単	無敵の盾で身を守る	ギル
はがくれ	なし	12	味全	木の葉を巻き上げて逃げ出す	にんじゃ、すず
ばくらいじん	雷	25	敵全	カミナリで敵を包み込む	チャンピオン
はやて	風	14	敵単	疾風のように矢を放つ	チェスター
バリア	なし	15	自単	無敵のバリアを張りめぐらせる	グロブダー
バリアー	なし	15	味単	味方の防御力を上げる	ヒーラー、クレリック ともだちクルール（クルールドール以上）
ヒール	なし	10	味単	HPを多めに回復させる	プリーステス、ミント、カイ
ひえんれんきゃく	なし	3	敵単	ジャンプして2段攻撃だ！	クレス
ピカリアタック	光	13	敵単	七色のアタック　光属性	やせいクルール（スタークルール以上）
ピコハン	なし	4	敵単	敵を眠らせるハンマー	ともだちクルール（テールクルール以上）
ピコピコハンマー	なし	20	敵全	敵を眠らせるハンマー	ともだちクルール（シークルール以上）
ビッグバン	光	99	敵全	宇宙の爆発を引き起こす	カイ
ひのタマ	炎	12	敵単	火の玉を相手に撃つ	ニャンクルール
ひのパンチ	炎	15	敵単	燃えるパンチで相手を殴る	バーニンクルール
ひゃくれつなべ	なし	14	敵単	なべで殴るぞ　なべなべなべ～	りょうりにん
ビリビリアタック	雷	15	敵単	七色のアタック　雷属性	クルールジュウ
ファーストエイド	なし	5	味単	HPを少しだけ回復させる	ヒーラー、クレリック、しゅうどうそう、ミント
ファイアストーム	炎	20	敵全	炎の嵐を巻き起こす	ソーサラー、ソーサリス、けんじゃ ほのおのけんし、クロービス、ギガクルール
ファイアボール	炎	3	敵単	火の玉をとばす	まほうつかい、フレアメイジ、ほのおのけんし クロービス、ちゅうじつクルール（ウキュクルール以上）
ファイナルブロー	なし	45	敵単	気合いを込めてとどめの一撃	なりきりし固有技

※炎（ファイアボール）・水（アイスニードル）・雷（ライトニング）・地（グレイブ）の4つが発動する。

特技名	属性	TP	対象	効果	使用可能なコスチューム（形態）
ふうじんけん	風	16	敵単	風をまとった拳で殴る	へいはち
ふくごうまほう	※	60	敵全	魔法を組み合わせて使う	けんじゃ
ふしぎなおどり	なし	5	敵単	相手のＴＰを吸い取る	おどりこ
フライングプレス	なし	15	敵単	空から舞い降りて攻撃だ！	なりきりし固有技
ブラックホール	闇	42	敵全	暗黒の穴に敵を吸い込む	アーチェ
フリーズアタック	水	10	敵単	七色のアタック　水属性	やせいクルール（クルールボール以上）
プロテクション	なし	15	味単	強力なバリアを張る	カイ
ぶんしんのじゅつ	なし	24	敵単	ふたりになって攻撃する	ワルキューレ、サンドラ
ペネトレイトレイ	光	25	敵全	貫通するレーザーを撃つぞ	なりきりし固有技
ほうおうてんく	炎	8	敵全	不死鳥のオーラで攻撃	しはんだい、チャンピオン、かくとうけんし、しゅうどうそう
ほのおのタマ	炎	21	敵単	炎の玉を相手に撃つ	ちゅうじつクルール（クルールドン以上）
まじんけん	なし	2	敵単	剣の先から剣圧を飛ばす	みならいけんし、けんし、けんごう、クレス
まじんそうはざん	なし	25	敵全	剣圧を飛ばして切り刻む	けんごう、かくとうけんし
まんじゅしゃげ	炎	10	敵単	炎の手裏剣を投げる	にんじゃ、にんじゃがしら、すず
みくだし	なし	6	敵単	弱い敵には大ダメージ	おうじさま
みじんがくれ	なし	25	敵単	姿を消して敵を斬る！	にんじゃがしら
みずのウェーブ	水	12	敵単	大きな波が敵を襲う	ちゅうじつクルール（クルールギョ以上）
メイルストローム	水	22	敵全	巨大な渦巻きを作り出す	ウィザード、ウィッチ、けんじゃ、 ちゅうじつクルール（カニカニクルール以上）
メテオスォーム	無	50	敵全	隕石を空から降らせる	しにがみ
ゆうばく	光	12	敵全	誘爆させて大ダメージだ	グロブダー
ゆうわくぎり	なし	18	敵単	斬りつけた相手を眠らせる	めがみけんし
らいじんけん	雷	20	敵単	カミナリを帯びた拳で殴る	かみなりとうし、へいはち
らいでん	雷	12	敵全	剣にカミナリを呼び寄せる	すず
ライトニング	雷	5	敵単	小さなカミナリをぶつける	まほうつかい、サンダーメイジ、かみなりとうし モリスン、カイ
リカバー	なし	18	味単	ステータス異常を解除	クレリック、プリーステス、ミント、カイ
リザレクション	なし	32	味全	HPをたくさん回復させる	ミント
りゅうみゃく	なし	12	味全	不思議な力でＨＰを回復	にんじゃがしら、ふうすいし
レイ	光	18	敵全	レーザーで敵を焼き尽くす	アーチェ
レイズデッド	なし	26	味単	戦闘不能から回復させる	プリーステス、ミント
レイニースター	光	55	敵全	星の雨を降らせちゃうぜ	なりきりし固有技
れんげき	なし	3	敵単	素早い動きで連続攻撃	かくとうか、しはんだい、とげクルール
れんぞくぎり	なし	25	敵全	連続して攻撃だ	なりきりし固有技
ロックマウンテン	地	20	敵全	巨大な岩を降らせる	ウィザード、ウィッチ、けんじゃ ちゅうじつクルール（アンモンクルール以上）
わしゅう	風	12	敵全	空中から矢を連射する	アーチャー、チェスター
ワンダービーム	なし	14	敵単	ワンダーなビームを撃つ	ワンダーモモ
ワンダーリング	なし	7	敵単	ワンダーなリングで攻撃する	ワンダーモモ
W・タイフーン	なし	27	敵全	ワンダーな台風を巻き起こす	ワンダーモモ

※風・炎・水・大地・雷のうちランダムでどれか2種類の属性

攻略編

シナリオの進め方
シナリオ攻略ガイド
性格イベントとパラメータ表





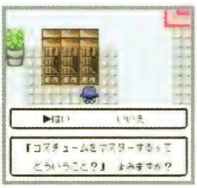
シナリオの進め方

シナリオ本編では20のダンジョンとボスが待ち受けている。それらは、一定の順序を踏まないと攻略することはできない。まずはそれについて説明しておこう。

1 まず「なりきりハウス」をひと巡りする

ゲームを全く最初から始めた場合、まずは「なりきりハウス」のすべての部屋を回って、なおかつ部屋に置かれているものをひと通り調べてみるのが基本。

初歩的なシステム説明を読むことができるだけでなく、5種類の基本コスチュームなども入手できる。あわてて買いに行くことのないように。



▲本棚ではいろいろな説明を読むことができる



▲コスチュームを入手で、初めての冒険も安心

2 町・村へ行ったら隅々まで歩いてお宅訪問

新たな時空へ行った時も含めて、村や町などへ行ったら、すべての建物へ入り、すべての人に話しかけてみよう。シナリオのカギを握る情報が得られたり、「たのまれごと」の依頼を受けたりすることも少なくない。ショップではメニューのチェックを怠りなく。基本的に、新たな時空へ行くほどメニューは増えていく。



▲外にいる人にも、片っ端から話しかけたい



▲「たのまれごと」は迷いなく引き受けよう

3 時空戦士を探せ！

自分の時空と暗黒時空を除いて、それぞれの時空の町や村には必ず「時空戦士」がいる。彼らに会ってアイテムやキーワードを入手しなければ、ダンジョンには入れない。



▲『テイルズオブファンタジア』の登場人物だ

例外 AC.4408

この時空だけは、オリーブ村にいる少女に話しかけて、塔に入るためのキーワードをもらう。時空戦士アーチェは、塔の上!?



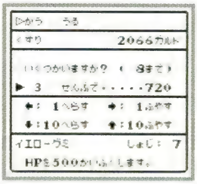
▲こんなキーワード。女の子が言わないとだめらしい

World Guide

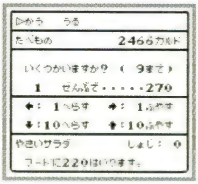
4 ダンジョンへ進入！でもその前に…!!

忘れてならないのが、アイテムのチェック。各種「グミ」や「パナシーアボトル」「ライフボトル」「ウイングドブーツ」「かんいきがえしつ」など、十分な数を持っているかどうか確認したい。

また、宝箱から入手する可能性も考えると、所持金に余裕があっても買いすぎは避けたほうがよいだろう。



▲グミ類は予算にもよるが、このくらいで十分



▲余裕があれば、食べ物も買っておいていい

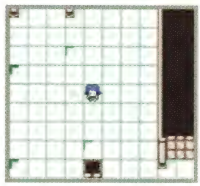
5 最終階層を目指し Battle & Go Ahead

ダンジョンに入ったら、敵とのバトルを繰り返しつつ、先のフロアをめざすのが基本。トラップは踏まないことが望ましいが、その先に階段などがあって、どうしようもない場合はやむを得ない。

また、落とし穴に落ちると、HP最大値の半分の大ダメージを受ける。普通の床と微妙に違うので、注意して歩きたい。



▲バトルを重ねて経験値やCP、ガルドを稼げ


▲落とし穴と普通の床の違いが見分けられるかな

6 最終階層でボスとのバトル！

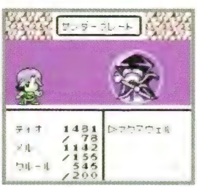
最終階層の手前は必ず「準備室」。ここでは着替えとセーブができる。迷いがある人は、ダンジョン脱出も可能。

そして、最終階層ではボスが待っている。目的はたったひとつ。力の限り戦って勝つことだ。

みごとボスを倒せば、そのダンジョンは「クリア」となる。



▲準備室でコンディションを万全に整えて



▲ボスの攻撃は激しい。相性なども考えて戦え

7 次のダンジョン、そして時空を目指す

所定のダンジョンをクリアすれば、次の目標となるダンジョンが出現する。

そして、その時空のダンジョンをすべてクリアしたら、「なりきりハウス」のマーテルの部屋へ。次の時空へ進んで、また新たなダンジョン、新たな試練へ挑むのだ。——こうして、シナリオを進めていくことになる。


▲複数出現することも。どちらから攻略しても可



▲４枚の絵を通じて、別の時空へ転移

World Guide

シナリオ攻略ガイド

本書では、シナリオの流れに沿って、各時空の町や村→ダンジョンの順に解説を進めている。まず「QUEST」でその時空のダンジョンをクリアするまでの流れを把握してから、読み進めていってほしい。

町・村 Town & Village

町のマップとそれぞれの建物や重要人物の説明、たのまれごと発生箇所を記載した。

❶マップ上には番号をふり、町に建つ建物、あるいは重要人物を示した。ショップについては、取り扱っている商品も一緒に紹介した。
❷番号で示した建物などの名称の横に、「頼○○」と記載しているものは、「たのまれごとNo.○○」が発生、あるいはその場所が解決に必要であることを示す。
❸建物などの名前に★マークのついているものは、そこがその時空のダンジョンへ入るために必要であることを示す。
❹町や村の入り口のすぐ横、ショップの中には、セーブポイントが設けられている。



ダンジョン Dungeon

ダンジョンマップは毎回変化するので、マップそのものの掲載はしていない。

❶ダンジョン名。新たに進入できるダンジョンが複数存在する場合は、便宜上「バトルずかん」の出現敵キャラの序列順とした。
❷トラップは「落とし穴」「ダメージ1・2」(2がトゲ床で大ダメージ)「毒」「マヒ」「石化」の表記とした。
❸出現する敵の番号は、「バトルずかん」のものとなっている。
❹特殊フロアがある場合は、特別に項目を設けて解説した。
❺ボス戦では、入手できるアルカナカードも併せて掲載した。なお、このカードは「しゅうしゅうひん」に加わる。





アセリア暦AC.4408

自分の時空



ゲームスタートから、時空を超える旅に出る直前まで。
時空戦士のひとり、アーチェに出会う。

QUEST

まず「なりきりハウス」をひと巡りしてから、外へ出る。
「まじょっこの塔」は扉にカギがかかっていて、すぐには入れない。オリーブ村の少女（解説を参照）に話しかけると、キーワードを教えてもらえ、入ることができる。
ある程度レベルを上げたら、最上階のアーチェと対決。12精霊の試練の幕開けとなる。

オリーブ村



❶サーカス団宿泊所　頼7

村の集会所だが、「みずのどうくつ」クリア以降にサーカス団が訪れ、たのまれごとが発生する。それまでは、これといったイベントはない。



▲最初はこんなのんびりした状態

❷釣り好きおじさんの家　頼4

主人に話しかけると、たのまれごと発生。ただ釣りをすることもできるが、解決するには「りょうし」のコスチュームが必要となる。用意ができたら改めて訪れよう。

❸釣り堀　頼4

たのまれごとNo.4未解決の場合のみ、❷を経由して訪れる。「りょうし」を着たなら、あとはひたすら粘るのみ。

❹道具屋『テンダロイン』

レッドグミ	40	ライフボトル	200
ピンクグミ	80	ウイングドブーツ	150
ブルーグミ	60	かんいきがえしつ	300
グリーングミ	120	つよイヤリングF	200
パナシーアボトル	80	みをまもリングF	200

❺アリサの家　頼1

ヴァルハラ村にエリザベスという祖母がいる。プレゼントを楽しみに待っているので、ヴァルハラ村へ行ってみよう。いちばん最初に解決できるたのまれごと。

❻呪文を教えてくれる少女　★

「まじょっこの塔」に入るためには、この少女から呪文を教わらなくてはいけない。聞き出したら、あとは塔へ向かって最上階をめざすだけ。

❼食べ物屋『サーロイン』

りんご	60	うめぼしおにぎり	120
チーズ	70	ぷにぷにプリン	150
ゆでたまご	80		

ヴァルハラ町



❶コスチュームショップ『アルバトロス』 オーダーOK(条件あり)

ここではコスチュームの販売をしているが、数は少ない。「まじょっこの塔」クリア後はデザイナーの女の子が現れ、オーダーメイドが可能になる。



▲オーダーメイド可能になってからが本番

みならいけんし……150	まほうつかい……150
かくとうか……150	ハンター……150

❷工芸家ハンマーの家 頼11,13

ここでは、ハンマーが「かじや」を待っている。コスチュームをオーダーメイドして、なおかつマスターしなければならない。シナリオがある程度進んでからでいいだろう。



▲工芸品の製作を手伝わされる

❸エリザベスさんの家 頼1

オリーブ村の少女アリサの祖母。特製パイをアリサに届けるたのまれごとが発生する。特に条件はないので、遠慮なく引き受けて解決しよう。



▲これを持ってオリーブ村へ

❹道具屋『イーグル』

レッドグミ……40	ライフボトル……200
ピンクグミ……80	ウイングドブーツ……150
ブルーグミ……60	かんいきがえしつ……300
グリーングミ……120	はやいスカーフF……200
パナシーアボトル……80	かしこブローチF……200

❺仲良し夫婦の家 頼3

ご先祖様の肖像画を頼まれることになるのだが、これは「クレスの時空」に行けるようにならなければ話が展開しないので、序盤は放置しておいてよい。

❻オットー(中略)3世の家 頼2

主人を感動させるような料理を振る舞おう。「りょうりにん」のコスチュームをオーダーメイドして、なおかつマスターする必要がある。マスターせずに料理すると……。

❼占いの館 頼10,13,30

マダムに話を聞くのはもちろんだが、困りものの女性ティナにも話を聞くようにしたい。彼女からのたのまれごとは連続で2種類発生する。

❽ファンクの家 頼8,9

ここで発生するたのまれごとは2種類。最初は、紙くずを全部、8回片付けるだけでよい。2回目はクレスの時空に行けるようになってから「うたひめ」を着て来よう。

❾食べ物屋『バーディー』

りんご……60	うめぼしおにぎり……120
チーズ……70	ぷにぷにプリン……150
ゆでたまご……80	

Dungeon1 まじょっこの塔

TRAP なし

階層 8　**着替え室** 4F　**準備室** 7F　**出現モンスター** 1〜6

初めてのダンジョン

最初のダンジョンは、階層も低く、トラップもない。宝箱を開けながら、バトルを重ねて、最上階をめざそう。

ただ、1回さらりと上り詰めただけでは、ボスに勝てるかどうかは微妙である。不安なようなら、準備室から脱出し、もう一度入り直して進めたい。

MEMO

着替え室

ここではコスチュームの着替えができる。前のフロアまでにコスチュームをマスターしたら、互いに別のものに着替えて、先をめざすようにしたい。



▲基本コスチュームを片っ端から着ていくのだ

ガンガン攻めろ



▲敵は恐れるほどのものではない。攻撃あるのみ

▼基本コスチュームを次々にマスターしたい



マスターせよ





7 アーチェ

アルカナ 1 THE MAGICIAN

目標レベル：8

初めてのボス戦

物理攻撃以外に、ライトニング、そして全体攻撃魔法の「ストーム」を使ってくる。これで踏ん張れないようでは、レベル不足と考えるべきだろう。

魔法攻撃はあまり効かないので、物理攻撃をメインに攻めよう。回復はこまめに行うこと。技は惜しみなく使いまくるのだ。

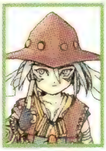


▲ストーム。これがけっこうキツイ



▲使えるだけの技はとにかく使って対抗せよ

A Period of Dio & Mel



アセリア暦AC.4203 クラースの時空



「たいようの絵」からこの時空に転移できる。まずはクラースに会い、その後4つのダンジョンに挑め。

QUEST

まずユークリッド村のクラースの家へ行き、「かぜのたに」へ入るためのアイテム「かぜのもんしょう」をもらう。

「かぜのたに」をクリアすると、「ほのおのどうくつ」と「みずのどうくつ」が出現。どちらから攻略してもよい。両方クリアすると、「だいちのどうくつ」が出現。これをクリアすれば、この時空のダンジョンは終了となる。

ユークリッド村



❶パックの家　頼12

宝箱を大切に持っている少年パックがいる。後にこの宝箱が盗まれ、取り戻すたのまれごとが発生する。

❷シルバーの家　頼16,17

またの名を「トレジャーハンターZ」。お宝を探索するたのまれごとが発生する。「ふうすいし」のコスチュームが必要。

❸クラースの家　★

クラースは時空戦士のひとり。「かぜのたに」へ入るために訪れる必要がある。

また、後にたのまれごとNo.17で、石板の文字を解読してくれるので、忘れずに訪れたい。助手のミラルドも重要人物だ。



◀イベントが発生。ここを訪れなければ「かぜのたに」には入れない



▶石板の文字を解読してもらえるのもここ。その後は「こだいいせき」へ！

❹食べ物屋『ベジット』

りんご	60	ぷにぷにプリン	150
チーズ	70	とうふステーキ	200
ゆでたまご	80	ハンバーガー	200
うめぼしおにぎり	120	ふわふわケーキ	260

❺道具屋『ビショップ』　オーダーOK!

レッドグミ	40	ホーリィボトル	400
ピンクグミ	80	ダークボトル	300
ブルーグミ	60	ウイングドブーツ	150
グリーングミ	120	かんいきがえしつ	300
パナシーアボトル	80	つよイヤリングF	600
ライフボトル	200	みをまもリングF	600

ヴァルハラ村



❶おかしくなった少女　頼14



◀戦争の犠牲者が、こんな形でこんな場所に

村の西側でくるくる回っている少女。シナリオが進むと、すぐ北側に女性が現れ、たのまれごとが発生する。解決するには「おひめさま」のコスチュームが必要なのだが、オーダーメイドには少々手間と費用がかかる。

❷メモリーさんの家　頼6



◀病床の母にとって、その花の意味とは？

思い出の花を「かぜのたに」で採ってきてくれるよう頼まれる。たのまれごとが解決した後、ここは空き家となってしまう。

その衝撃的な理由とは……実際に体験することでわかるだろう。

❸ハルの家　頼5



◀ゲームシステムをある程度理解してから

ここで発生するたのまれごとの解決には、ディオかメルの性格調整が必要になってくる。

別にあわてる必要はないので、バトルに余裕が出てきてから試してみよう。本書の性格・コスチュームの記事もぜひ参考に。

❹道具屋『イーグル』

レッドグミ	40	ライフボトル	200
ピンクグミ	80	ホーリィボトル	400
ブルーグミ	60	ダークボトル	300
グリーングミ	120	ウイングドブーツ	150
パナシーアボトル	80	かんいきがえしつ	300

MEMO

Let's ダウジング！

たのまれごとNo.16で、この村を訪れて、3枚の石板のかけらを探すことになる。メッセージによく注目して、一歩ずつ隅々まで歩き回ろう。

3枚の石板をすべて発見したら、ユークリッド村のシルバーに見せよう。たのまれごとNo.17が発生する。



◀こんなメッセージが出たら、石板のかけらのありかは近い



▶3枚のかけらが発見されると、石板が完成する

❺コスチュームショップ『アルバトロス』　オーダーできません

みならいけんし	150	ヒーラー	150
かくとうか	150	ハンター	150
まほうつかい	150		

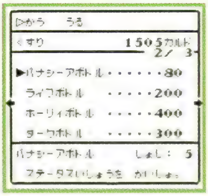
Dungeon2 かぜのたに

TRAP ダメージ1／毒

階層 9　着替え室 B4　準備室 B8　出現モンスター 8〜15

初のトラップ。パナシーアボトルの準備は大丈夫か

このダンジョンからトラップが出現する。極力踏まないように、注意して歩きたい。特に毒のトラップは厄介で、解毒するには僧侶系のコスチュームか、パナシーアボトルが必要になる。



▲ダンジョンへ入る前に必ずそろえておきたい



▲ヒーラーかクレリックがいれば問題ないが



16 BOSS シルフ

アルカナ 6 THE LOVERS
目標レベル：10

物理攻撃で押しまくるのがベスト

定番の攻撃は「ストーム」。全体攻撃であり、レベルが低いとあっという間に全滅に追いやられてしまう。ここでもやはり、物理攻撃をメインとして、ガンガン攻めたほうがよいだろう。ひとりに僧侶系を着せて回復担当にするも可。



▲攻撃は押しまくり、回復はこまめに

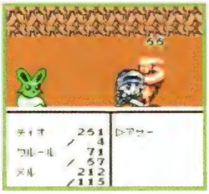
Dungeon3 ほのおのどうくつ

TRAP 穴／ダメージ1／毒

階層 11　着替え室 B5　準備室 B10　出現モンスター 17〜24

炎系の敵が多数登場。水系の攻撃で対抗したい

水の属性に弱い敵がかなり多い。水系の攻撃ができるコスチュームで臨めば、バトルはかなり有利になる。クルールが「フリーズアタック」を使える形態なら、ぜひ活用したい。



▲アザーは見た目そのまんまの「炎属性」だ



▲オーガは下層部で出現。強めなので気を抜くな



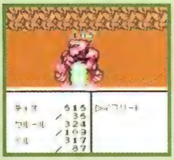
25 BOSS イフリート

アルカナ 11 STRENGTH
目標レベル：14

耐えてなおかつ「水属性」で押せ

全体攻撃の「イラプション」が強烈。常時HPに気を遣っておく必要がある。

クルールが「フリーズアタック」を使えるなら、積極的に攻撃させよう。そうでないなら、アイテムを使った回復担当にして、ディオとメルで攻めたい。



▲クルールが戦力に加わると心強い

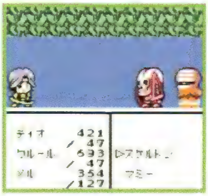
Dungeon4 みずのどうくつ

TRAP 穴／ダメージ1・2

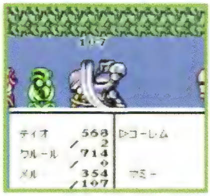
階層 11　着替え室 B5　準備室 B10　出現モンスター 26〜34

うって変わって「炎に弱い敵」が多数

こちらでは、炎の属性に弱い敵が多い。クルールの「ファイアボール」や「バーニンアタック」、または「フレアメイジ」を着て進むのがお勧めだ。そうでない敵には、任意の攻撃手段で。



▲マミーもRPGのセオリー通り、炎には弱い



▲ゴーレムに対しては決め手がない。押すのみ！



35 ウンディーネ

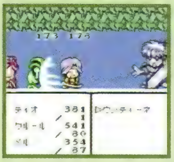
アルカナ 8 JUSTICE

目標レベル：18

「水属性」かと思いきや、ほとんど物理攻撃

ウンディーネの攻撃は単体と全体の２種類あり、いずれも物理攻撃に属する。HPや防御力の低いコスチュームで臨むのは、かなりの危険が伴うだろう。

クルールに炎属性の攻撃をさせ、ディオとメルはそれに続く形で押す。HP回復も怠りなく。

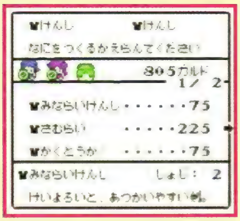


▲とにかく全体攻撃に注意！

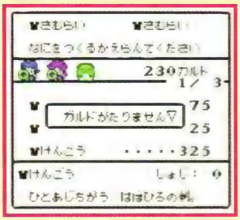
COLUMN of COSTUMES

オーダーメイドはお金がかかる！

この辺からそろそろ、オーダーメイドによって新たにコスチュームを仕立てていく作業が忙しくなってくる。オーダーメイドには、元となるコスチュームと、仕立ててもらうための費用が必要だ。いろいろ作っていくことを考えるとけっこうな額になるので、資金調達を意識したバトルも心がけよう。無駄遣いは自粛を。



▲完成したものをまたオーダーメイドに……という状況も



▲上位コスチュームほど累積費用がかさむ



A Period of Klarth

Dungeon5 だいちのどうくつ

TRAP 穴／ダメージ1／毒

階層 14　着替え室 B6　準備室 B13　出現モンスター 36〜39,41,42

敵の属性はバラバラ。普通に攻めていくのみ

ここで出現する敵は、属性にこれといった一定性がない。個別に弱点をつくか、それが面倒なら普通に物理攻撃で攻め倒すのがベストだろう。敵のHPもこれまでより高めなので、根気が必要。



◀頻繁に現れるモッコモコ。最高3匹の場合も



◀ブラッククローは「まじんけん」が厄介だ

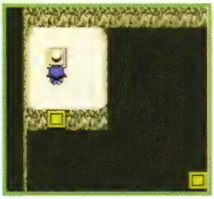
B9 往復の間

スイッチを押して進め

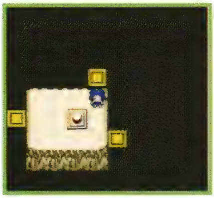
このフロアは特別な仕掛けが設けられており、変化することのない固定マップ。謎をクリアしなければ、先へは進めない。

スイッチは４つあり、これらをすべて押すことによって、フロアマップ右上の階段に到達できるようになっている。動く足場を渡り継いで、スイッチを押していこう。

なお、２回目以降はいちいちスイッチを押さなくても、フロアを通過できる。



▲ここでは敵は出現しない。じっくり悩める



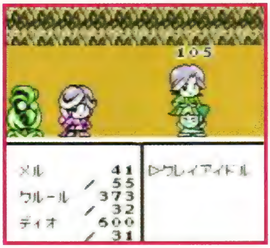
▲新しい足場を乗り継いでいけば次々にスイッチ発見

たのまれごとNo.12

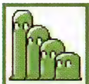
40 EVENT クレイアイドル

たのまれごとNo.12発生後、地下１階にいる。話しかけるとバトルとなるのだが、いかなる攻撃でもダメージ１しか与えられない。こんな戦いをしていては、ゲームボーイの電池のムダ。

そこで「なりきりし」の状態でバトルに入り、固有特技を使ってみると？——これが効果バツグンなのだ。



◀固有特技以外では決定打にならない。クルールは出番ナシか

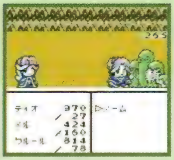


43 ノーム

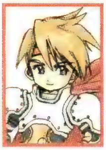
アルカナ 0 THE FOOL　目標レベル：21

潜った時に攻撃をしても無意味。機会を待て

全体攻撃がない代わりに、潜ってからの「たいあたり」がかなり厄介だ。相手が攻撃した直後を狙って、こちらの攻撃をしかけよう。相手が潜っている時には攻撃をしても意味がないので、回復や防御を行って待つしかない。



◀チャンスに狙い打つ攻撃に徹する



アセリア暦AC.4306
クレスの時空



「ほしの絵」から行ける時空。『テイルズオブファンタジア』のクレス、ミント、チェスターがいる。

QUEST

トーティス村とダンジョンの往復になる。まずチェスターに会い、「ふしぎな塔」へ入るためのアイテムをもらう。クリア後、今度はクレスから「あくまの塔」に入るためのアイテムをもらう。これをクリアしたら、ミントからキーワードを教わり、「こだいいせき」へ。そしてたのまれごとを３つ以上解決していれば、「12せいざの塔」に入れる。

ヴァルハラ村



❶豪快なおやじの家　頼3

村に鉱山が発見され、貧窮にあえいでいた時空から一転して裕福な時空へ。この人も、その恩恵にあずかった人だ。「仲良し夫婦」のご先祖様である。



▲この人の子孫から肖像画を頼まれて……！

❷フランシーヌの家　頼27

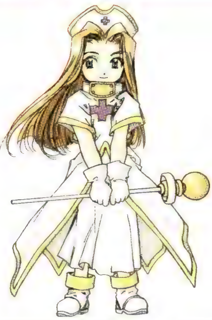
狼狽する奥さんと、つかみどころのないご主人。「フランシーヌ」は娘なのか、それとも犬なのか。ダンジョンを攻略していけば、おのずとわかる。



▲一見まともそうに見えるご主人だが……

❸コスチュームショップ『アルバトロス』　オーダーOK!

みならいけんし……150	ヒーラー……150
かくとうか……150	ハンター……150
まほうつかい……150	



❹道具屋『イーグル』

レッドグミ……40	ライフボトル……200
ピンクグミ……80	ホーリィボトル……400
イエローグミ……240	ダークボトル……300
ブルーグミ……60	ウイングドブーツ……150
グリーングミ……120	かんいきがえしつ……300
パープルグミ……300	つよイヤリングD……1000
パナシーアボトル……80	かしこブローチD……1000

トーティス村



❶剣術道場 ★

ここにはクレスとチェスターがおり、ノルンが姿を現してイベントが発生する。ここで「ふしぎな塔」へ入るためのアイテムを入手しよう。なお、シナリオが進むと「テイルズ系」コスチュームを作るヒントが……！



▲最初に行ったときにはクレスはいない

❷教会 ★

ここにはミントがおり、またクレスともまずここで会うことになる。「12せいざの塔」に入るためには、たのまれごとを３つクリアしていることが必要で、そのチェックイベントもここで発生する。



▲ミントが歌っている場面もある

❸道具屋『ブルース』 頼29

ここにいる男性から、ウサぴょんの持っている「きんのボタン」を集めてくれるよう頼まれる。集めた数に応じて、いろいろなコスチュームがもらえる。



▲ウサぴょんとはどんな生き物？

レッドグミ	40	ライフボトル	200
ピンクグミ	80	ホーリィボトル	400
イエローグミ	240	ダークボトル	300
ブルーグミ	60	ウイングドブーツ	150
グリーングミ	120	かんいきがえしつ	300
パープルグミ	300	みをまもリングD	1000
パナシーアボトル	80	はやいスカーフD	1000

❹トムの家 頼19

ペットのブッシュベイビーを捕まえてくれるよう頼まれる。

ブッシュベイビーは村の中を逃げ回っているので、まずは徹底的に追い回そう。「すばやさチェック」が始まってからが、捕獲の本番。



▲最初は逃げられて当然。しつこく追い回せ

MEMO

スグには無理！

相手のすばやさを自分たちが上回らなければ無理。高レベルになってから挑戦。



▲盗賊系の上位コスチュームで挑みたい

❺食べ物屋『フォーク』 頼7

りんご	60	ハンバーガー	200
チーズ	70	ふわふわケーキ	260
ゆでたまご	80	やさいサラダ	270
うめぼしおにぎり	120	にこみうどん	300
ぷにぷにプリン	150	カレーライス	450
とうふステーキ	200		

Dungeon6 ふしぎな塔

TRAP マヒ

階層 14　着替え室 7F　準備室 13F　出現モンスター 44〜52

マヒのトラップに気をつけて進め

このダンジョンで注意したいのは、敵もさることながら、新たなトラップ。マヒの状態のままでうかつにエンカウントすると、大幅な戦力ダウンになる。すみやかに回復を。



▲不可避な場合を除いて、極力踏まないことだ



▲特技では「リカバー」でしか回復できない



BOSS 53 マクスウェル

アルカナ 9 THE HERMIT　目標レベル：22

サンダーブレードが強力だ

雷系の全体魔法「サンダーブレード」で、容赦なく攻撃してくる。威力もかなり高く、ある程度経験値を稼いでから臨まないと全滅は免れない。

すべての属性に強く、魔法攻撃は効果が薄い。物理攻撃をメインに攻めよう。



▲ダメージを受けたら回復もこまめに！

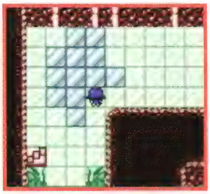
Dungeon7 あくまの塔

TRAP 石

階層 17　着替え室 6,11F　準備室 16F　出現モンスター 54〜63

ここでは「石化」のトラップが新登場

「石化」は事実上の戦闘不能。このままエンカウントすると、バトルで完全に何もできないので、やはりすみやかに回復する必要がある。パナシーアボトルはある程度の数を用意しておきたい。



▲この鏡のような床。石化したら即回復を！



▲魔法を使う敵はレイスとナイトキャップだけだ



BOSS 64 グレムリンレア

アルカナ 16 THE TOWER　目標レベル：23

闇属性だが、闇系の攻撃はない

全体攻撃は大地属性の「ロックマウンテン」。高位魔法で、ダメージ値も侮れない。

弱点が光の属性ではあるのだが、むしろ普通に戦うのがよい。「けんごう」が着られるのなら、「せんくうれつは」を使ってみよう。効果バツグンである。



▲「雷」は光属性とは別物なので注意

A Period of Cless

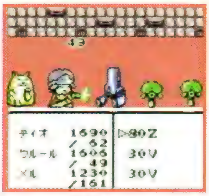
Dungeon8 こだいいせき

TRAP 穴/マヒ

エリア 16　着替え室 8　準備室 15　出現モンスター 65～73

メカ系の敵は「雷」に弱い。では「かに」は？

80Zや30Vといった、メカ系の敵が登場する。雷系の魔法が使えるのなら、これで一網打尽にできるだろう。アークナイトやヘルキャットなどは魔法耐性があるので、物理攻撃で対抗したい。



▲ビームやミサイルで攻撃してくる



▲アークナイトなどは深層部で出現

9 たのまれごとNo.17

EVENT

デルタをさがせ！

このダンジョン内の全フロアにおける「最も北寄りの三角」を探す。ただし、「がくしゃ」または「クラース」のコスチュームを着ていないと、何も起こらないので注意が必要である。



▲そのフロアの最も北寄りの三角を調べるのだ

発見、即バトル！ 74 こだいへいき

正解の「デルタ」に接触すると、即バトルとなる。HPは1400と、それなりの手応え。「がくしゃ」だとつらいが、「クラース」ならかなり楽に戦える。



▲「がくしゃ」はひたすら援護に徹するしかない

MEMO

かに～

場違いな雰囲気の敵だが、出現率はかなり低く、いかなる攻撃も無効で、すぐに逃げる。

だが、クレイアイドルに使ったのと同じ戦法を使えば……？



▲いつ現れるか予測がつかないので、結局難しいが

75 アスカ

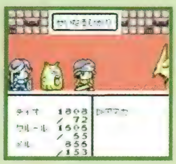
アルカナ 19 THE SUN

目標レベル：27

「レイ」を受けたらすぐ回復。地道に攻撃せよ

光系の全体攻撃魔法「レイ」を使ってくる。メルが「せいなるけんし」や「プリーステス」を着られるのなら、全体回復魔法を活用したいところだ。

属性に関しては「せんくうれつは」などが無効となるので注意したい。



▲回復をこまめに行わないと危険

Dungeon9 12せいざの塔

TRAP 石

階層 18　着替え室 6,12F　準備室 17F　出現モンスター 76〜85

この時空最後のダンジョン。謎解きのフロアも待つ

物理攻撃が主体の敵が多い中、ボウレンジャーが少々厄介。属性を持つ特技を数種類使う。早めに倒すのがよいだろう。

物理攻撃に強いガンゴーレムも難敵である。



▲ボウレンジャーは攻撃頻度も高い。早めに倒せ



▲ガンゴーレムは雷系の特技で攻めればかなり楽



9F 迎合の間

4つの部屋の石板と音楽の関係は？

フロアの中央に大きな扉があり、これは四方の部屋でそれぞれ所定の音楽を鳴らさなければ、開かないようになっている。

どの部屋でどんな音楽を鳴らせばいいかは、それぞれの部屋の石板に書いているので、これを覚えて像を動かし、その音楽が鳴る絵の上に移動させればよい。なお、一度クリアすればその後はフリーパスになる。



▲石板を読んで、どの部屋でどの音楽を鳴らすか覚える



▲音楽も絵も4種類。ひとつでも誤っていると、中央の扉は開かない



86 ルナ

アルカナ 18 THE MOON
目標レベル：28

魔法攻撃よりも物理攻撃主体で攻める

アスカ同様、光系の全体攻撃魔法「レイ」を使ってくる。

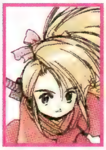
魔法攻撃はあまり効果がないので、物理攻撃主体で攻めるべきだろう。補助特技で攻撃力をアップさせれば、さらに心強い。

光属性の特技は無効となるので、注意しておきたい。



▲大ダメージを狙うより、コツコツ戦う

A Period of Cless



アセリア暦AC.4354 すずの時空

くの一の「すず」がいる時空。ヴァルハラも村から町になり、4408年とほぼ同じたたずまいを見せている。



QUEST

まず「しのびのさと」のすずの所へ行き、「でんきのどうくつ」へ入るためのキーワードをもらう。これに進入し、クリアすると、「やみのどうくつ」が出現。そのまま入ることができる。

その後出現する「せいれいのもり」は、改めてすずからキーワードを聞くことが必要。クリア後、「まおうのどうくつ」が現れる。

しのびのさと



❶食べ物屋『くりきんとん』 頼24,26

悪徳商人ボエボエに関連したイベントが発生する場所。ふたつのたのまれごとで訪れることになる。もちろん、普通に買い物もできるので安心。



▲ボエボエが荷物を忘れている

りんご	60	ふわふわケーキ	260
チーズ	70	やさいサラダ	270
ゆでたまご	80	にこみうどん	300
うめぼしおにぎり	120	カレーライス	450
ぷにぷにプリン	150	ローストンカツ	520
とうふステーキ	200	おすし	710
ハンバーガー	200	スキヤキ	980

❷精神修行所

ディオとメルの性格調整のしかたを教えてくれる場所。たのまれごとやブーストの参考に。

❸井戸

中は「しれんのどうくつ」。すず関連のイベントが見られるが、最後の敵は「ハンゾウ」。低いレベルで挑むのは危険。

❹浮世絵師修行道場 頼15

ディオとメルそれぞれが性格調整し、条件を満たすことが必要になる。

❺頭領の家 ★

ここにすずがいる。話しかけて、ダンジョンへ入るためのキーワードをもらおう。



◀都合2回訪れることになる

❻芝居の稽古場 頼25

セリフを覚えて入力する。最初はコマンド選択だけだが、難しくなるとセリフの一字一句を覚えなければならなくなるのだ。

ヴァルハラ町

①道具屋『イーグル』　頼22

悪徳商人ボエボエ関連のたのまれごとが発生する。ボエボエの家と何度も往復が必要。



◀お店を守ることができるだろうか？

レッドグミ	40	バナシーアボトル	80
ピンクグミ	80	ライフボトル	200
イエローグミ	240	ホーリィボトル	400
ホワイトグミ	480	ダークボトル	300
ブルーグミ	60	ウイングドブーツ	150
グリーングミ	120	かんいきがえしつ	300
パープルグミ	300	つよイヤリングC	2000
ブラックグミ	600	みをまもリングC	2000

②工芸家ピトーの家　頼10

4408年の工芸家ハンマーのご先祖。水晶の加工が得意。……ということは、これに関連したイベントが発生した際にはここへ来ればよいということ。

③ボエボエの家　頼22,24

悪徳商人ボエボエが住んでいる家。たのまれごとNo.22が解決してからは頭に「もと」がつき、賃貸物件になる。

④？？？　頼20

何だかおマニな感じの人が住んでいる家。本編をクリアしていないと、たのまれごとは発生せず、行っても無意味。クリア後に訪れると、怪しい言動が……！

⑤食べ物屋『バーディー』　頼7

りんご	60	ふわふわケーキ	260
チーズ	70	やさいサラダ	270
ゆでたまご	80	にこみうどん	300
うめぼしおにぎり	120	カレーライス	450
ぷにぷにプリン	150	ローストンカツ	520
とうふステーキ	200	おすし	710
ハンバーガー	200	スキヤキ	980



⑥アルカジーナさんの家　頼27

かつて歌手だったアルカジーナさん。彼女を元気づけるには、「うたひめ」の「げんえい」を見せればよいのだが、「げんえい」の特技が使えるコスチュームは……？

⑦カリプソの家　頼23

「おうじさま」の出現を夢見るカリプソ。なりきれないユリシーズ。そこへ「おうじさま」が現れた時、事件は一気に急展開。「せいれいのもり」も舞台に絡む。

⑧ロゼさんの家　頼18

ロゼさんは自分の娘が、モデルとして開花することを望んでいる。それには現役の「モデル」が目の前に現れてくれることが一番。しかし、それだけでは……！

⑨コスチュームショップ『アルバトロス』　オーダーOK！

みならいけんし	150	フレアメイジ	250
かくとうか	150	アクアメイジ	250
まほうつかい	150	ウインドメイジ	250
ヒーラー	150	アースメイジ	250
ハンター	150	クレリック	250
とうぞく	150	レンジャー	250
しょうにん	150	おおどろぼう	250
けんし	250	だいしょうにん	250
しはんだい	250		

Dungeon10 でんきのどうくつ

TRAP
穴/ダメージ1/毒

階層 19　休憩室 B12　着替え室 B7　準備室 B18　出現モンスター 87〜96

かなりの強敵が顔をそろえる。行動はよく考えて

サムライとカゲのコンビが手強い。サムライの「いあいぎり」で動きを止められると「一回休み」になる。魔法攻撃で早めに倒そう。

全体攻撃魔法を使うリッチも厄介。ジンなどと一緒に出現する。



◀物理攻撃はイマイチ。魔法で攻めよう



◀リッチも早めに倒してしまいたい敵だ

B4 流転の間

スイッチを正しく操作せよ

ここでは敵は出現しないが、動く床に悩まされる。移動を誤ると、落とし穴に直行し、スタートに戻されてしまうので、気が抜けない。

右の2か所のスイッチはダミーなので、それ以外のスイッチを目標に移動し、押していけばよい。

なお、出口に到達すれば自動的にHP･TPは全回復するので安心。一度クリアすればその後はフリーパスだ。



▲落とし穴に落ちても気にするな。失敗を恐れずに試行を繰り返せ



▲どこから踏み出せばどう流れるか。それを把握しながら攻略していこう





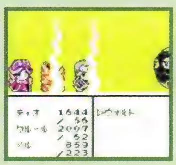
97 ヴォルト

アルカナ 7 THE CHARIOT
目標レベル：32

弱点は特になし。インデグニションが強烈

特に弱点となる属性はないので、普通に戦えば問題はない。ただし、雷属性の攻撃は無効となるので、それだけは注意。

インデグニションは、サンダーブレードより高位の雷系全体攻撃魔法。全体回復のできるコスチュームが欲しいところだ。



◀放置しておくと状況が悪化する一方だ

Dungeon11 やみのどうくつ

TRAP 穴／ダメージ2／毒

階層 18　休憩室 B11　着替え室 B6　準備室 B17　出現モンスター 98〜107

いやらしい敵を最優先で倒すよう意識したい

ここで特に注意したいのは、石化攻撃をしてくるガーゴイル、魔法を使ってくるシュールやライカーガスだ。他の敵と一緒に出現することも多いので、最優先で倒してしまいたい。



▲石化対策はあらかじめ万全を期しておくべきだ



▲集中攻撃をかけて倒す。メニュー指示で的確に！



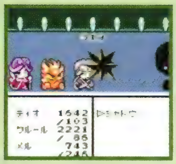
108 シャドウ

アルカナ 14 TEMPERACE
目標レベル：36

単体攻撃のみ。残りHPに気を配ればまず大丈夫。

全体攻撃はしてこないが、「シャドーソウル」は攻撃力がかなり高い。「まだ大丈夫」などとタカをくくらず、こまめなHP回復を心がけよう。

基本的には普通に戦って問題ない。弱点をうまくついた攻撃ができれば、さらによいだろう。



▲1回のダメージ値が大きめ。油断大敵

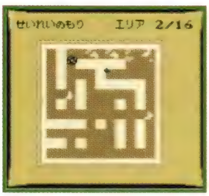
Dungeon12 せいれいのもり

TRAP ダメージ1／毒

エリア 16　休憩室 8　着替え室 5　準備室 15　出現モンスター 106〜118

とにかく広い。さらには迷いの森まである

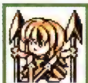
全ダンジョン中、1エリアがトップクラスの広さを誇る。ワープゾーンが見つかったら、すみやかに移動するのが得策だろう。カリプソの家をユリシーズが飛び出している場合、着替え室にいる。



▲こんなに広い。敵は炎の属性に弱いものが多い



▲ユリシーズにはウイングドブーツを渡そう



119 オリジン

アルカナ 21 THE WORLD
目標レベル：38

やっぱり弱点は特になし。普通に戦うべし

ヴォルトと同じく、雷の属性は無効。全体攻撃魔法「インデグニション」を使ってくる。

やはりこれといった弱点はないので、コツコツ攻撃してダメージを与えるのが一番だろう。くれぐれも回復を怠らないようにしたい。



▲インデグニションは常に警戒しておく

迷いの森の説明は次のページで！

AREA11 迷いの森

導きの言葉に"必ず"耳を傾けよ

迷いの森は、右図のように9つのマップが上下左右につながっている。1がスタートで、1・3・5にある3枚の石板をすべて読むと、1に出口が出現するようになっている。

7～9は全く同じ画面で、横方向に進んでも違いがわからない。こんな場合は一度上下いずれかに進み、位置確認をし直せば大丈夫である。

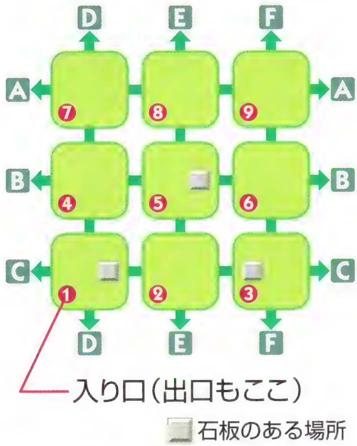


◀石板は必ず読め。さもなくば道は開けない



◀迷ったら上下に移動すればハマリが回避できる

画面のつながり



Dungeon13 まおうのどうくつ

TRAP 穴/ダメージ1・2

階層 19　休憩室 B9　準備室 B18　出現モンスター 120～129

最後の精霊の試練。階層もかなり深い！

毒攻撃のケルベロス、「アイストーネード」を使うビッグフット、全体を眠らせる攻撃が厄介なバンシーなど、手強い敵が待ち受ける。浅い階層を出入りしつつレベルを上げ、それから奥へ挑みたい。



◀毒対策は不可欠。「プリーステス」がいれば◎



◀敵が複数現れたら、厄介な敵を集中攻撃しよう



130 プルート

アルカナ 15 THE DEVIL

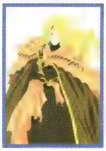
目標レベル：43

攻撃力の高さに踏ん張りが利くかが問題だ

単体攻撃は「ぐれんのほのお」、全体攻撃は大地系の最高位「アースクェイク」を使ってくる。これに耐えつつ、こちらもダメージを与えていくことが必要。すばやさの高いコスチュームで手数を増やして攻めるのも一案だろう。



◀一発一発が大きい。手数で圧倒したい



アセリア暦AC.？？？？
暗黒時空



12精霊の試練は終わった。アーチェがお祝いをしてくれる。しかし、本当の試練はこれからなのだ。

QUEST

まず「カオスのどうくつ」のイベントがあるが、これ以降入ることはできない。
暗黒時空に最初に出ているのは「ムスペルヘイム」と「ニヴルヘイム」。これを両方クリアすると、「ヨツンヘイム」「ニダヴェリール」が出現する。これらをまた両方クリアすると「ヘル」が現れ、この「ヘル」をクリアすれば「ビフレスト」が出現する。

その前に たのまれごとはいくつ解決したか？

ここから先は、所定数のたのまれごとを解決していなければ、ダンジョンには入れない。足りなかったら後戻りして、解決を試みよう。



▲ノルマは先へ進むにつれて増えていく



▲階段の手前ではこんな情報が……

進入に必要な解決数	
ムスペルヘイム	6
ニヴルヘイム	8
ヨツンヘイム	10
ニタヴェリール	12
ヘル	14
ビフレスト	16

COLUMN of COSTUMES
“テイルズコスチューム”の実力

高い！　でも強い!!

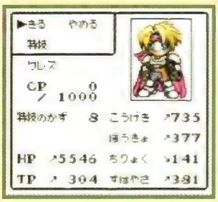
特定コスチュームの組み合わせでオーダーメイド可能な「時空戦士コスチューム」(モリスン、ダオスを含む)は、オーダーメイド価格が非常に高額で、CPも1000とマスターまではイバラの道。しかし特技は各系統の最高峰で、終盤に向けて絶対に欲しいものばかり。こんな時にこそチャームボトルなどを使いたいものである。

オーダーメイドは高い



◀他のコスチュームとケタがひとつ違う！

マスターも大変！



◀ひたすら着続けてCPをためていくしかない

でも強い！



◀覚える特技はとにかく強烈なものばかり！

Dungeon14 炎の国ムスペルヘイム

TRAP マヒ／石

階層 19　休憩室 13F　着替え室 7F　準備室 18F　出現モンスター 131〜141

HPの高い敵が続々出現。攻撃力も高めだ

ここでは、ステータス変化をもたらす攻撃をしてくる敵が多い。パナシーアボトルも足りなくなってしまうので、メルは「プリーステス」か「ミント」で進んだほうがいいだろう。



◀ポイズンモスの毒攻撃。かなり頻繁に来る



◀コカドリーユの「せきかぎり」も厄介だ



141 フラムベルク

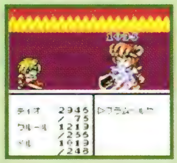
アルカナ 2 THE PRIEST

目標レベル：48

強烈な炎攻撃に耐えられるか？

炎系の高位魔法「ファイアストーム」で全体攻撃をしてくる。これに耐えるため、全体回復の特技は欠かせない。

メルは「プリーステス」か「ミント」を着て、ディオは「にんじゃがしら」か「クレス」で応戦するのがお勧め。



◀できる限りの強力な攻撃で押そう

Dungeon15 氷の国ニヴルヘイム

TRAP マヒ／石

階層 19　休憩室 13F　着替え室 7F　準備室 18F　出現モンスター 142〜151

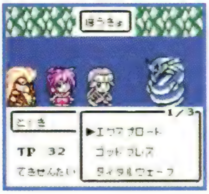
全体攻撃を使ってくる敵が多い。短期決戦を目指せ

炎の属性に弱い敵が多くを占めるが、光の属性に弱い敵もいる。

エビルスターは「ブラックホール」を使われると厄介な相手。魔法攻撃よりも、物理攻撃で集中的に攻めて、先に倒してしまいたい。



◀炎系の特技を中心に使っていくといい



◀攻撃面では「アーチェ」を着ているとかなり楽



152 フェンビースト

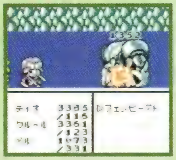
アルカナ 5 THE POPE

目標レベル：52

「アイスソード」の連発を十分に警戒せよ

「アイスソード」は全体攻撃で、マヒさせられることもある。そうなったら、すみやかに回復をさせよう。HP回復も必然。

クルールが炎属性の攻撃をできる状態であることがベスト。とにかく押し負けないことが最重要だ。



◀「にんじゃがしら」なら手数も増える

Dungeon16 巨人の国ヨツンヘイム

TRAP マヒ/石

階層 19　休憩室 13F　着替え室 7F　準備室 18F　出現モンスター 153〜156,158〜163

ポイントをついた攻撃が重要になってくる

敵の属性は多種多様で、これといって的が絞れない。物理攻撃の得意なコスチュームを着て押すか、「クラース」や「アーチェ」などどの属性にも対応できるコスチュームで進むのがいいだろう。



▲厄介な敵は早めに倒す。これが基本



▲強力な特技で圧倒するのもひとつの作戦だ



164 イシュラント

アルカナ 10 FORTUNE　目標レベル：55

「テンペスト」が連発で来ることもある！

この辺から、いよいよ「最強」に近いコスチュームを意識して臨むことが必要になる。ディオとクルールが全力で攻撃し、メルは回復に回すのがベストだ。

イシュラントは「テンペスト」が強力。HP回復は余裕を持ってこまめに。



▲「にんじゃがしら」か「クレス」かな？

Dungeon17 小人の国ニダヴェリール

TRAP マヒ/石

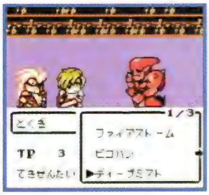
階層 19　休憩室 13F　着替え室 7F　準備室 18F　出現モンスター 157,165〜174

入り組んだダンジョンで全体攻撃が容赦なく来る

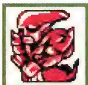
ゴーレムナイト、ドラゴンゴルド、バドルトーナなどの強敵が、深層部に待ち受けている。HPも高めなので、出現したらとにかく全力で倒しにかかろう。全体攻撃魔法を使われると苦しくなる。



▲とにかく全体攻撃を出されないのがベスト



▲倒すのにも一苦労。補助特技があるなら使おう



175 ジェストーナ

アルカナ 12 THE HANGED MAN　目標レベル：58

バドルトーナが巨大化したようなボスだが…

バドルトーナ同様、雷属性の攻撃をしてくる。全体攻撃魔法は「インデグニション」で、ダメージも強烈である。

そろそろメルは「ミント」でボス戦固定となるだろう。ディオは「クレス」や「にんじゃがしら」でガンガン攻めたい。



▲根気よく攻めて食い下がれ

Dungeon18 死の国ヘル

TRAP
マヒ／石

階層 20　準備室 B19　出現モンスター 176〜184

中間ポイント一切なし。まさに死のダンジョン

一度足を踏み入れたら、準備室まで着替えもセーブもできない。階層も深く、相応の覚悟が必要だ。

特に厄介な敵はタイラント。すべての属性に強いので、物理攻撃で応戦するのがベストと言える。



◀本当に危なくなったら撤退する勇気も必要



◀「せんくうれつは」を使ってくる



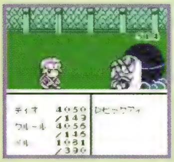
185 ビッグアイ

アルカナ 13 DEATH
目標レベル：63

炎属性の最強魔法を連発してくる

とにかくまず、相手の攻撃にひたすら耐えることが大切。クルールの形態は、「やせい」か「ちゅうじつ」のどちらかが望ましい。「ともだち」では危険。

メルは「ミント」でリザレクションのみを使い続け、ディオはひたすら攻撃。



◀ひるまず徹底的に攻めまくれ

Dungeon19 天界への虹ビフレスト

TRAP
マヒ／石

階層 22　休憩室 B7　着替え室 B14　準備室 B21　出現モンスター 186〜195

暗黒時空最後のダンジョン、その最終階層には…

全体攻撃を使う敵が多くなってくる。ダンジョンを進んでいく過程でも、HP回復はこまめに行っていくべきだろう。

中でも危険なのはプラネット。ビッグバンの破壊力は強烈である。



◀エビルナイトを先頭とする3人。よく見る



◀光属性の最強魔法。これが出る前に倒したい



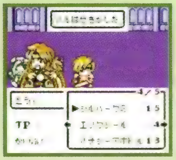
196 ダオス

アルカナ 17 THE STAR
目標レベル：65

実体を持たない幻影。物理攻撃は無効

全体攻撃のダオスビーム、石化効果のあるテトラアサルトなど、4つの技を使い分けてくる。

攻撃は必ず何らかの属性を持つものを使わなければ、ダメージを与えられない。コスチュームは「クレス」と「ミント」で決まりだろう。



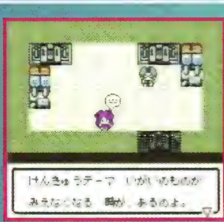
◀石化されたらすぐに回復！

ディオたちが犯した過去の過ちとは？

メルティア＝バンディ。
科学者。メルの「過去」。
「魔科学」に魅せられ、「すばらしき青き光」に魅せられ、末に待つ結果を顧みずに研究に没頭する女性であった。
ディオス＝バンディ。
パレスグドラの軍人。
ディオの「過去」。
隣国パレスセダムとの紛争の真っ直中に身を置き、「最後の決断」を迫られていた。
“そしてその決断は、最悪の結果を招いた”
「破滅の光」は15万の命を、そして“マナ”を消し去ったのである。
——その時、マナの源である「大樹カーラーン」の番人が姿を現した。
彼女の名は“ノルン”。
大罪を犯した罰として、ディオスとメルティアの時は子供に戻され、「異なる時空」「異なる場所」に飛ばされる。

ふたりの本質は「今そこにいる自分たち」なのだろうか。それとも、あの「カオスのどうくつ」で見た……。

そしてここにも、自らの内なる声に教唆される者がいた。
彼の名は“ダオス”。
彼は、呼応する——。



好奇

それは、時として周囲への視野を失わせるものである。

憎悪

それは、互いの利害や欲望の衝突より産み出されるものである。



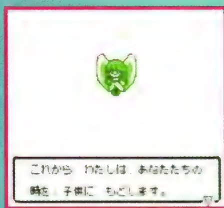


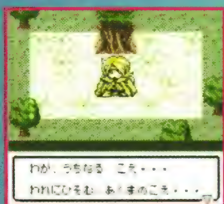
破滅

それは、数多の「選択」から導き出されるものである。

輪廻

それは、生と死が絡み合う、とどまらない迷いの縺（もつれ）。





教唆

内なる自我が語りかけるのか。否、果たして、それは“自我”なのか。

混沌

それは“答え”が埋没しているやもしれぬ。身を投じるべき黒き洞。



Back to AC.4354

自らの時空に待つものは、自らの影、そして“最後の審判”

Dungeon20 カオスのどうくつ

TRAP 穴／石

階層 28　着替え室 B5,11　準備室 B27　出現モンスター 197〜209

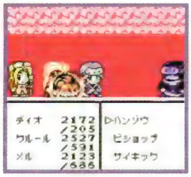
本編のラストダンジョン

敵のHPは軒並み2500程度。味方のレベルは進入時点で70は欲しいところだ。

また、ここにはいくつかの特別フロアが待ち受けている。



▲あの「ダークアイ」はここでようやく登場



▲サイキックの「メテオストーム」は強烈！

B6 願いの間

たのまれごとを20解決！

最初の関門。ここへ来るまでに、たのまれごとを20解決していなければ、この先へは進むことができない。

もう解決できるのに残しているたのまれごとはないだろうか？通過できなかった人は、もう一度細かくチェックしてみよう。

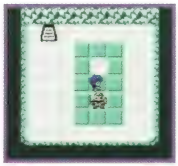


▲本編で解決できるたのまれごとは27

B14 被覆の間

指定の文字を完成せよ

デジタル状に並んだプレートの上に像を1個だけ乗せて、石板に書かれた文字を完成させるフロア。ひとつ解ければ次へ進むことができ、3つクリアすればここは突破となる。一度クリアすれば、次回からはフリーパスで通れる。



▲どこに乗せれば文字が完成するだろう？

B17 迂闊（うかつ）の間

ひたすら慎重に進め

落とし穴だらけのフロア。うっかり踏んでしまうと、フロアのスタート地点まで戻されて、また出直し。しかも敵まで出現するので、慎重に慎重を重ねて進む必要がある。

ゴールまでたどり着いたら、HPが全回復するので安心。



▲とにかく落ちてはいけない！

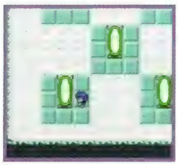
B22 魔鏡の間

その頃時空戦士たちは…

時空戦士にまつわるイベントが見られるフロア。敵は出現しない。

それぞれの鏡の前に立ってAボタンを押すと、イベントが始まる。

一度見たイベントの鏡は消滅し、次からはただ通過するのみのフロアとなっている。



▲時空戦士たちも思い悩んでいるのである

最終バトル1



210 ディオス BOSS



211 メルティア BOSS

全体と単体の複合で！

ディオスは剣技、メルティアは魔法で攻撃してくる。「せいなるひかり」でHP回復もしてくる。

ディオは「にんじゃがしら」の「かげぶんしん」で全体攻撃をし、クルールにはメルティアを集中攻撃させよう。メルは「ミント」で回復役に徹する。リザレクション連発でよい。

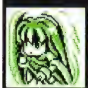


▲まずメルティアから先に倒すことを意識する



▲ディオスだけになったら、「まんじゅしゃげ」がベター

最終バトル2



212 ノルン BOSS

最後の審判はまさかの…

最後はクルールが抜けて、ディオとメルだけで戦うことになる。コスチュームは引き続き「にんじゃがしら」「ミント」がベストと思われるが、好みで「クレス」や「アーチェ」「すず」に着替えてもいいだろう。

属性のある攻撃は効果が薄いので、物理攻撃でガンガン攻めたい。



▲HPをこまめに回復させながら、物理攻撃を繰り返せ



▲インデグニションは今までのどの敵よりも強烈だ！

審判は下った。そして…

ディオとメルは、過去の過ちを犯した自分たちに打ち勝つことができた。これにより、忌まわしい歴史は無のものとされ、今この時空のふたりの存在も「なかったもの」となる。だが、それは“消滅”ではない。新たな“胎動”なのだ……。

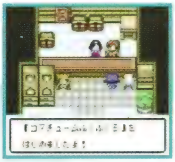
The Another World Begins....

ANOTHER WORLD
まだまだクエストは待ち受けている

エンディングが終了してからAボタンを押すと、「新たな冒険」の始まりとなる。未解決のたのまれごとや、新たに出現した「ドルアーガの塔」など、まだまだ挑まなければならない材料はたくさんあるのだ。

そしてこの先の冒険には、まだまだレベルを上げなくては勝てない相手が出てくるのである……！

福袋



▲ここはコスチュームショップ？　どこの？

おマニな…



▲あの時空のあの人物。態度が急変する

ウサぴょん



▲精霊のダンジョンを、とにかく巡れ！

ドルアーガの塔
これがないと入れません

クリアと同時に、アルカナカードが全部そろう。とある時空のとあるところの占いの館のマダムに話しかけると、超重要アイテムが手に入る。



◀「ギル」と「カイ」のコスチュームだ！

Another World

なりきりハウスに不思議な箱が出現！

大広間の上のほうに現れた箱をのぞいてみると、不思議な部屋へご招待。中は「スタッフルーム」となっている。

上の大きな扉の向こうに「最後の依頼人」がいるらしいが……。



◀この箱。中をのぞいてみると……！



◀いろんな人たちが。サウンドテストもできる

243 EVENT 最後のたのまれごと
リリス
めっちゃ強いんですけど

必殺「サンダーソード」は超絶全体攻撃。「闘女らいじんけん」はマヒの可能性もある。レベル99で臨んでもかなり苦戦するだろう。とにかく「最強コスチューム」と思われる態勢で、力の限りぶつかるしかない！



◀天からいきなり現れて、ベタベタの口上。一体何者なんですか、あなた？



▶で、戦ってみると容赦のかけらもない強さ。勝つには……ひたすら根性!?

Dungeon21 ドルアーガの塔

TRAP ダメージ1／毒

階層 60　休憩室 9,22,35,40,43,49F　準備室 58F　出現モンスター 213～239

案の定60階あります

「ギル」「カイ」を着ないと入り口の扉が開かないが、開いてからはどのコスチュームでも入れる。これまでよりさらに強い敵が待ち受けているのだ。



◀シリーズを知っている人にはおなじみの敵たち



◀スライムのくせに魔法を使うヤツまでいる

宝箱は必ず取って次のフロアへ！

そのフロアでマップ画面上に見える敵すべてを倒すと（これ以外にも通常のエンカウントがある）、フロアアイテムの宝箱が出現する。これを取らずに進むと、休憩室で“ZAP”されるので注意！



◀これを必ず取ってから扉へ入ろう



◀でなければここで前の休憩室の次まで戻される

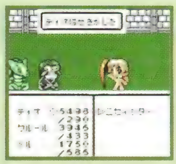


240 ニセイシター　56F

「せきかキス」に苦しめられる。すぐ回復を！

シリーズを知っている人ならご存じの通り、これはサキュバスという夢魔が化けている敵である。56階に必ずいる。

とにかく「せきかキス」で石化される可能性が高いので、ミントの存在が不可欠だろう。攻撃は普通に行って問題ない。



◀「リカバー」ですみやかに回復したい



241 ドルアーガ　59F

「ギル」単独でも応戦！

59階で待つ。「ギル」「カイ」を着なければ、挑戦することはできない。

ビッグバンなどの超強力な攻撃魔法を使ってくる。メルとクルールはすぐにやられてしまうことが予想されるが、かまわずディオ単独で立ち向かおう。エクスカリバーを連発し、危なくなったらゴールドグミで回復せよ。



▲「ギル」「カイ」でなければ近づくことすらできない



▲ナムコ史上に輝くあの対決が、今ここに再現!?

Another World

性格変化イベントとパラメータ表

以下は「12精霊の試練」の際に発生する、会話イベントにおける性格要素の上昇幅を回答別にまとめたものである。たとえば、すなお20～30の場合は、すなおのゲージが20から30の間でランダムに増えるということ。これを参考に答えていけば、性格調整が少しは楽になるかもしれない。

まじょっこの塔 クリア後

運命って信じる？

1	信じる	おもいやり	20～30
2	信じない	すなお	20～30
3	いいことだけ	ひょうきん	30～40
—	—	—	—

アーチェさんってどんな人？

1	偉大な	すなお	20～30
2	ゆかいな	いたわり	20～30
3	長生きちゃん	おちゃめ	40～50
—	—	—	—

かぜのたに クリア後

自由ってどういうこと？

1	流されない	ものずき	25～35
2	柔軟	すなお	30～40
3	マイペース	ひょうきん	20～30
4	自己責任	ねっけつ	50～60

～どう思う？

1	うらやましい	おちゃめ	25～35
2	みんなのために	すなお	25～35
3	変わらず、かわいい	いたわり	40～50
—	—	—	—

ほのおのどうくつ クリア後

戦いって良くないのかな？

1	避けるべき	おもいやり	25～30
2	仕方がない	ねっけつ	50～60
3	守るための戦いは…	すなお	40～50
—	—	—	—

（運動している）

1	元気でいい	ものずき	20～30
2	体操？	おいろけ	50～60
3	やめなさい！	すなお	30～40
—	—	—	—

みずのどうくつ クリア後

服がびしょ濡れだ！

1	元気でよい	ねっけつ	30～40
2	まず着替え	おもいやり	40～50
3	理由をきく	ものずき	20～30
4	叱る	すなお	5～15

（声をかける）

1	身だしなみ	すなお	30～40
2	かわいいね	おいろけ	50～60
3	気になる所があるの？	ものずき	30～40
—	—	—	—

だいちのどうくつ クリア後

素直にお礼を言えない時はどうしよう？

1	勇気を出せ	すなお	30～40
2	別にいい	ダーク	50～60
3	言葉よりも、笑顔	ひょうきん	40～50
—	—	—	—

当たり障りのないことしか言えない時がある

1	それも世渡り	おちゃめ	20～30
2	本音で	すなお	40～50
3	偽り	いじわる	60～70
4	やさしいね	いたわり	40～50

ふしぎな塔 クリア後

冒険家に必要なものって何だろう？

1	知力	すなお	30～40
2	体力	ねっけつ	30～40
3	運	ものずき	40～50
4	お金	ひょうきん	30～40

学者に必要なものって何？

1	知力	すなお	30～40
2	好奇心	ものずき	40～50
3	辛抱強さ	いたわり	30～40
4	お金	いじわる	40～50

あくまの塔 クリア後

メルが大事にしてた花の鉢を割っちゃった

1	謝る	すなお	40～50
2	弁償	おもいやり	40～50
3	しらばっくれ	ダーク	70～80
4	直せるか	ものずき	30～40

一番悪いことって、どれ？

1	約束破り	いたわり	20～30
2	うそつき	すなお	20～30
3	悪口	おちゃめ	20～30
4	秘密をばらす	ものずき	20～30

こだいいせき クリア後

強い人になるにはどうすればいいのかな？

1	鍛える	ねっけつ	60～70
2	利用する	ダーク	50～60
3	むしろ、心の強さ	おもいやり	50～60
—	—	—	—

何かに一生懸命な人を見てどう思う？

1	応援	いたわり	40～50
2	結果次第	いじわる	40～50
3	惚れちゃう	おいろけ	40～50
4	自分も！	すなお	50～60

12せいざの塔 クリア後

どこかを歩いていて、分かれ道があったらどうしよう？

1	広い道	すなお	40～50
2	まっすぐ	ねっけつ	40～50
3	棒倒し	ものずき	50～60
4	後戻り	ひょうきん	40～50

約束を守れそうにないときどうしたらいいと思う？

1	守るべき	すなお	20～30
2	気にしない	いじわる	70～80
3	謝る	いたわり	40～50
4	約束するな	おちゃめ	30～40

でんきのどうくつ クリア後

（贈り物をしよう）

1	作文	すなお	40～50
2	工作	ものずき	40～50
3	絵の道具	ものずき	40～50
4	調理	おもいやり	40～50

料理を作ってみたの

1	食べる	すなお	40～50
2	料理は何？	ものずき	30～40
3	食べられるの？	いじわる	80～90
4	みんなで	いたわり	30～40

やみのどうくつ クリア後

仲がいいはずの友達。
うっとうしくなることってない？

1	いけない	ねっけつ	40～50
2	気分を換えて	おもいやり	20～30
3	別な友達	ものずき	30～40
4	いらない	ダーク	60～70

（食事を残している）

1	残すな	いたわり	40～50
2	代わりに食べる	おちゃめ	20～30
3	許してやる	おいろけ	40～50
4	ぽっちゃり	すなお	30～40

せいれいのもり クリア後

（黙っている）

1	何もしない	ねっけつ	30～40
2	話しかける	ひょうきん	20～30
3	具合はどう？	おもいやり	40～50
4	隠し事	ダーク	50～60

人間がなくしちゃいけない
ものって何かな？

1	勇気	すなお	50～60
2	夢	おちゃめ	50～60
3	正義	いたわり	40～50
4	愛	おいろけ	70～80

まおうのどうくつ クリア後

もし、生まれ変わるとしたら
どうする？

1	自分	ねっけつ	40～50
2	死んだらそれきり	ダーク	50～60
3	男と女を代わりたい	ものずき	40～50
—	—	—	—

買ってほしいものがあるの……

1	お手伝い	すなお	40～50
2	我慢	いじわる	10～20
3	よく検討	いたわり	30～40
4	自分でも	おちゃめ	40～50

戦闘編

バトルの心得
バトル図鑑





バトルの心得

効率よくバトルを進めるには、それなりの戦略が必要。ただ技をガンガン出しまくって、敵を攻撃すればいいというものではない。

基本1 まず敵の弱点を知れ

多くの敵は、特定の属性に強かったり、逆に弱かったりする特徴を持つ。中には、特定の属性が無効（ダメージ1）となる敵もいる。

そこで役に立つのが「バトルずかん」。戦った敵の属性に対する強さ・弱さなどが表示されるので、次回からのバトルに役立てたいところである。

また初出の敵に会った場合、その外観から属性を判断する手もある。「炎と水」「風と大地」が相反する属性であることを覚えておくと便利。



◀「バトルずかん」はダンジョン別にまとまって記録されている



◀敵の属性と反対の属性で攻撃してみるのが基本



◀物理攻撃がダメなら魔法攻撃。その逆もアリで

基本2 厄介な敵は先に倒せ！

複数で違う種類の敵が出現した場合、黙っていると異なるタイプが複合した波状攻撃が来る。当然、敵の手数も多くなるわけで、味方パーティーが苦手とする攻撃が続いた時にはピンチを招きかねない。

こういう場合は、最も厄介な攻撃をしかけてくる敵を集中攻撃して、まっ先に倒してしまうことをお勧めする。この際、リーダー以外の仲間にもこまめに指示を出すことが重要。成り行き任せのバトルでは状況悪化を招くだけ。



◀物理攻撃系のパーティーの場合、全体攻撃魔法が来るとかなり危険



◀危険な敵をいつまでも残しておかないことだ

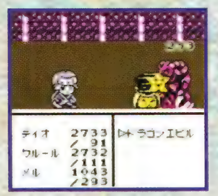


◀数が減れば、受けるダメージの絶対量も減る

敵との間合いと効果的な隊列・攻撃

距離の概念はどうなっているのか

味方と敵の位置関係は、下図のようになっている。味方の立ち位置は常に1～3で、敵は4～8。敵が3体の場合は、3通りの距離があり得る。

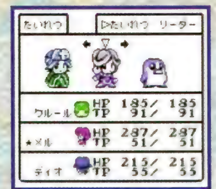

◀敵との間合いは攻撃のダメージに影響を与える



間合いと攻撃

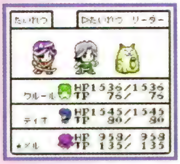
攻撃者と相手の距離が1～2の場合は近距離、3～5が中距離、6以上は遠距離とされる。この距離と攻撃の種類、攻撃者の得意な間合いに応じて、威力が決定される形になっている。


◀得意な間合いを存分に生かせるように……


◀隊列を考えて組み替えるのも作戦のうち

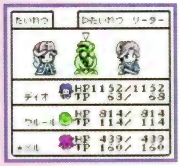
クルールをどこに置く？

1 前衛に置く場合



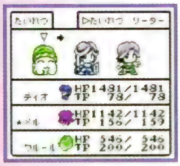
近距離攻撃でガンガン攻めたい時などに。「やせい」の形態がこれに当たる。

2 中堅にする場合



他の2人を近距離と遠距離攻撃担当とする場合など。「ちゅうじつ」の形態にも。

3 後衛に下げる場合



「ともだち」の場合はHPが少なく打たれ弱いので、後衛に下げたほうがよい。

後衛でダメージ軽減できるのは物理攻撃だけ

ここで言う「物理攻撃」とは、近距離での打撃技のこと。いわゆる飛び道具や、魔法による攻撃などは該当しない。

それでも打撃技は最も頻繁に見受けられる攻撃法なので、打たれ弱い仲間を後衛に下げるのは基本なのだ。

物理攻撃の場合


◀このように大したダメージを受けずにすむ

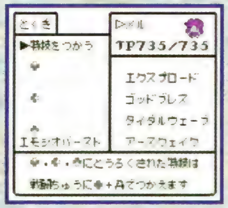
魔法攻撃の場合


◀飛び道具や魔法攻撃はダメージを軽減できない

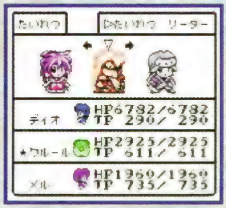
誰をリーダーにすればよいのか／「とくぎ」の設定

リーダーは自分で特技を３種類選び、ダイレクトコマンドとして使うことができる。特定のキャラで使う技がほぼ決まっていて、なおかつ迅速かつ確実にバトルを進めたい場合、そのキャラをリーダーに指定するのがよい。

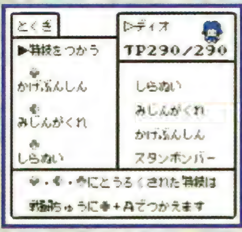
逆に、下にも記述したような「勝手な行動」をさせたくない場合にも、そのキャラをリーダーとしてマニュアル操作するのも一案である。



◀その場で最も効率よく敵を一掃できる特技を選んで、あとはエンカウント時に判断

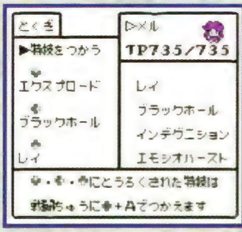


▶クルールをリーダーにして、攻撃技を使い分けることも有効な作戦となりうる



例1 にんじゃがしら

◀「かげぶんしん」で全体攻撃。「しらぬい」は消費TPが少なく、盗みもできて威力も○



例2 アーチェ

◀「エクスプロード」と「ブラックホール」が二本柱。闇系の敵は「レイ」で対処する

的外れな行動をさせないためには

AI戦闘に任せっきりだと、たとえばクルールにとどめを刺して欲しい状況で「ピコハン」などを使われたり、メルに回復して欲しい時にヘナチョコ攻撃に行かれたり……という状況が少なからず生じる。その結果、味方全体が大きな被害を受けることもあるだろう。こんな場合は、あらかじめ仲間の行動を決めておくことをお勧めする。

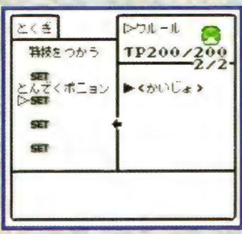
だからぁ、そうじゃなくってぇ…！



▲この状況で、何でそんな攻撃を……！



▲生き延びた敵に逆襲されて、このありさま



対策1 「とくぎ」の制限

◀使って欲しい特技だけを残し、逆に不要な特技は消しておけば、とりあえず安全



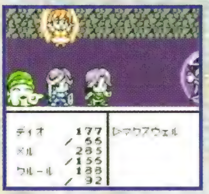
対策2 行動の予約

◀仲間が行動に移る前に、あらかじめメニューを開き、行動を指定しておくのだ

メニュー指定で的確なバトルを進めよう

少々前述したが、あらかじめ仲間の行動を指定することにより、よりスムーズにバトルができる状況も多いことをぜひ覚えておきたい。また、戦闘不能から立ち直った仲間はHPが最大値の４分の１しかないので、間を空けずにHP回復をさせよう。

ここでAボタン



▲戦闘不能から復活。すぐに「どうぐ」を開いて

グミを使え



▲HP回復をさせる。ボス戦では特に重要だ

リーダーのみの特権コンボを効果的に使え

リーダーが通常攻撃をする際、敵にヒットする直前でタイミングよくAボタンを押すと、マークが出てコンボの判定が加わる。

これにはダメージを増加させる他、属性が追加されることもある。詳しくはコスチュームの章を参照してほしい。

ここでAボタン



▲敵に攻撃を繰り出す直前に押すのだ

いろいろ+α



▲成功すればマークが出て、攻撃効果がアップ！

CPを稼ぐためのダンジョン探索

たのまれごとで特定コスチュームのマスターが必要になったり、単に人生経験を増やしたい場合、そのコスチュームでダンジョンに進入することになる。それが即戦力なら問題はないのだが、そうでないことも多く、この場合戦力を差し引いて考えなくてはならない。難易度の低いダンジョンを選ぶことも含め、戦力バランスを考慮してから出かけよう。

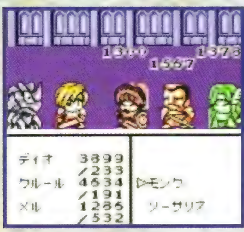


◀CPを欲張って、高難度のダンジョンに殴り込むのは危険である



▶難易度低めのダンジョンで、クルール１匹に頑張ってもらうのもよいだろう

即戦力なら



◀前線に出してバリバリ戦わせる。魔法使い系なら、使える魔法をどんどん使っていこう

そうでないなら



◀耐えるのみ。時にはアイテムで仲間のサポートを。使えそうな特技は使ってみよう

CP稼ぎ1

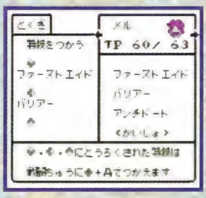
ニュースキルに要注目

バトルが終了して「ニュースキル」の表示が出たら、すぐさま何が加わったのかチェックしてみよう。それがバトルに使えそうなものだったら、使用特技のメニューに加えればよい。

またこの際、使い勝手と消費TPも検討の対象にしたいところである。



◀「ニュースキル」が出た。新しい特技は何だ？



▶即戦力のスキルなら使用メニューに加えよう

CP稼ぎ2

後衛に下げてふたり態勢

CPを稼いでいる仲間が戦力外である場合、とにかく後衛に下げて耐える——ということは前述した通りである。

この状況でのバトルは「絶対に長引かせない」ことが大切。当事者が戦闘不能になっては、肝心のCPも加算されないので、十分に注意。マスター後は即着替えか脱出。



◀技は惜しみなく使ったほうがよい



▶早いトコすませて次へ。回復は入念に

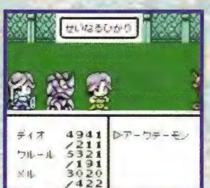
TP回復を見込んで使う技を決める

バトルでTPを消費した場合、終了後に最大値の5％が自動的に回復する。これを見込んでバトルでのTP消費を節約していれば、技を使いながらも半永久的にTPを減らすことなくバトルが可能なのである。

そういった意味で、HP回復もアイテムより特技を使ったほうがよい。



◀効果が高くTP消費の少ない特技に目をつけよう



▶定期的にHP回復。バトル数回でTPも回復

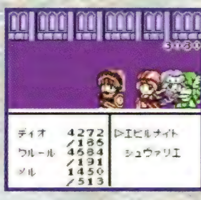
全体攻撃で行くか数減らしを優先するか

敵の攻撃が来る前に、味方の先制攻撃で一気にやってしまえる場合、全体攻撃を活用するのが最も効率的だ。

そうでない場合は、敵の攻撃の絶対数を減らすために、敵の数を減らすほうが戦略的に妥当と言える。もちろん、厄介な敵を優先して倒すべきことは言うまでもない。



◀速攻勝負なら、全体攻撃で一気に片づけよう



▶長引きそうなら数を減らすことを優先する

ボス戦　攻撃は全力で、技は決め打ちで

準備は怠りなく行え！

ボス戦は必ず、万全のコンディションで臨みたい。最低限、右にあげた4つは必ずチェックしておこう。

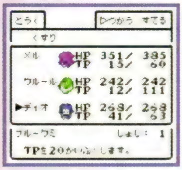
コスチュームはディオ・メル共に、マスターしたものが望ましい。グミ類は大量回復できるものを極力温存すること。

立て続けに有効打を与えよ

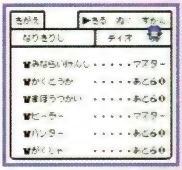
ボスに対しては、弱点を徹底的に攻めるのが基本。不明なら、いろいろとやってみて、最も効果の高いもので「決め打ち」していくのがいいだろう。TPがなくなったら、攻撃回数を1回減らしても回復させたほうが効率的。

この4つは必ず行え

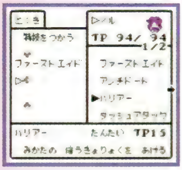
HP・TP回復



着替え



特技設定



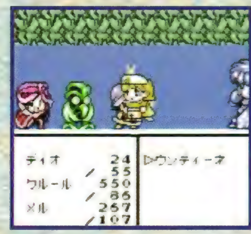
セーブ





弱点を徹底的に

◀最も多くダメージを与えられる攻撃方法で、ひたすら攻めまくって押すのだ



回復はこまめに

◀いつ強力な全体攻撃が来るかわからない。「まだ大丈夫」などとタカをくくるのは禁物

負けたら"見直し"それでもダメなら撤退せよ

ボス戦で全滅した場合、次のような理由が考えられる。
①根本的な戦略の誤り。
②コスチューム戦略の誤り。
③レベルが低くボス戦に耐えられない。
——①②に関しては、準備室に戻って戦略を練り直せばよいだろう。あまりにバタバタやられてしまうようなら、③が原因と判断すべき。いったん脱出して、さらにレベルを上げてから再挑戦したい。

コスチュームは？



▲別のコスチュームで再挑戦してみてもいい

レベル不足？



▲簡単に戦闘不能になるようではまだまだだ

バトル図鑑

「バトルずかん」順で敵を紹介した。
相性の記号説明は右を参照のこと。

記号の説明

○…その敵に効果的な属性
△…あまりダメージを与えられない属性
×…効果なし（ダメージ値1）

1 ビー

出現 まじょっこの塔



普通のハチ。さくっと倒そう。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
1	48	10	2	2

○ ほのお　△ —　× —

落とす レッドグミ　盗む なし

2 アウル

出現 まじょっこの塔



爪でひっかく攻撃。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
2	108	10	4	4

○ —　△ かぜ　× —

落とす りんご　盗む なし

3 バット

出現 まじょっこの塔



「ちょうおんぱ」で攻撃してくる。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
2	94	10	4	4

○ ひかり　△ やみ　× —

落とす ピンクグミ　盗む なし

4 バグベア

出現 まじょっこの塔



こんぼうで攻撃。服盗めます。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
3	128	10	6	6

○ —　△ だいち　× —

落とす チーズ　盗む バグベア（服）

5 ボア

出現 まじょっこの塔



突進攻撃をしてくる。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
5	196	10	10	

○ ほのお　△ —　× —

落とす ローストンカツ　盗む ライフボトル

6 ボアチャイルド

出現 まじょっこの塔



ボアの後ろに出現。単独では出ない。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
1	32	10	2	2

○ ほのお　△ —　× —

落とす ローストンカツ　盗む ブルーグミ

7 アーチェ (BOSS)

出現 まじょっこの塔



「まじょっこの塔」のボス。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
10	740	50	100	76

○ —　△ すべて　× —

落とす なし　盗む なし

8 ガジガジ

出現 かぜのたに



かみついて攻撃してくる。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
3	110	10	6	6

○ かみなり　△ だいち　× —

落とす レッドグミ　盗む なし

9 ピヨピヨ

出現 かぜのたに



攻撃までの時間が……長い。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
3	100	10	7	6

○ ほのお　△ かぜ　× —

落とす りんご　盗む なし

10 ハーピィ

出現 かぜのたに



足の爪でひっかく。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
7	180	10	18	14

○ だいち　△ かぜ　× —

落とす パナシーアボトル　盗む ライフボトル

11 ソードリザード



出現 かぜのたに

剣を使って攻撃してくる。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
6	160	10	12	12

○ かみなり　△ ほのお　× —

落とす ブルーグミ　盗む なし

12 ソウルイーター



出現 かぜのたに

ひとつ目のブキミな生物。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
5	140	10	10	10

○ ひかり　△ やみ　× —

落とす なし　盗む なし

13 ディンゴ



出現 かぜのたに

かみついて攻撃してくる。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
4	160	10	9	8

○ ほのお　△ —　× —

落とす チーズ　盗む なし

14 レッドシルフ



出現 かぜのたに

風の精霊。風系の魔法も使う。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
10	145	96	20	20

○ だいち　△ —　× かぜ

落とす ライフボトル　盗む ホーリィボトル

15 ブルーシルフ



出現 かぜのたに

こちらは魔法を使う頻度が低い。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
9	156	32	18	18

○ だいち　△ —　× かぜ

落とす ライフボトル　盗む ホーリィボトル

16 シルフ



出現 かぜのたに

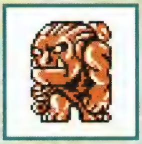
「かぜのたに」のボス。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
15	1280	999	150	76

○ だいち　△ —　× かぜ

落とす なし　盗む なし

17 オーガ



出現 ほのおのどうくつ

ダンジョン後半で出現。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
15	300	10	22	30

○ みず　△ ほのお　× —

落とす イエローグミ　盗む ホワイトグミ

18 アザー



出現 ほのおのどうくつ

炎の精霊。ファイアボールを使う。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
11	230	66	17	22

○ みず　△ —　× ほのお

落とす グリーングミ　盗む パープルグミ

19 ツインスネーク



出現 ほのおのどうくつ

双頭のヘビ。毒は持たないようだ。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
7	180	10	11	14

○ みず　△ ほのお　× —

落とす チーズ　盗む なし

20 スコーピオン



出現 ほのおのどうくつ

サソリ系の敵。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
9	170	10	14	18

○ みず　△ ほのお　× —

落とす ピンクグミ　盗む なし

21 デザートワーム



出現 ほのおのどうくつ

ファイアボールで攻撃してくる。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
8	130	10	12	16

○ みず　△ ほのお　× —

落とす レッドグミ　盗む なし

22 ドラゴンナイト



出現 ほのおのどうくつ

ドラゴンのナイト。服盗めます。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
13	270	10	20	26

○ みず　△ ほのお　× —

落とす ハンバーガー　盗む ドラゴンナイト(服)

23 タイアーデッド
出現 ほのおのどうくつ



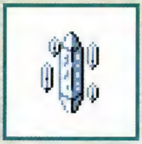
攻撃は物理攻撃だけ。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
12	150	10	18	24

○ ひかり　△ やみ　× —

落とす ライフボトル　盗む なし

24 クリスタル
出現 ほのおのどうくつ



ファイアボールを使うが、弱い。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
10	60	20	15	20

○ —　△ —　× ひかり･ほのお

落とす ホーリィボトル　盗む なし

25 イフリート
出現 ほのおのどうくつ



「ほのおのどうくつ」のボス。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
20	1800	999	200	76

○ みず　△ —　× ほのお

落とす なし　盗む なし

26 ダークスネイル
出現 みずのどうくつ



貝殻の中身が正体不明。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
9	180	66	14	18

○ ほのお　△ みず　× —

落とす ピンクグミ　盗む なし

27 スクイッド
出現 みずのどうくつ



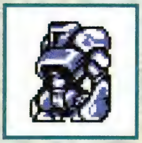
イカの怪物。炎で焼いてしまえ。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
13	280	10	19	26

○ ほのお　△ みず　× —

落とす イエローグミ　盗む なし

28 ゴーレム
出現 みずのどうくつ



頑丈でHPも高め。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
17	400	10	26	34

○　△ だいち　× —

落とす ウイングドブーツ　盗む かんいきがえしつ

29 ヒトデマン
出現 みずのどうくつ



すばやさが非常に高い。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
12	120	10	18	24

○ ほのお　△ みず　× —

落とす レッドグミ　盗む ピンクグミ

30 スケルトン
出現 みずのどうくつ



ガイコツ剣士。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
10	200	10	15	20

○ ひかり　△ やみ　× —

落とす ブルーグミ　盗む なし

31 リザードフライ
出現 みずのどうくつ



トカゲとハエの融合したもの？

LV	HP	TP	EXP	ガルド
15	170	10	23	30

○ ほのお　△ みず　× —

落とす チーズ　盗む みず

32 マミー
出現 みずのどうくつ



ミイラ男。よく燃える。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
16	230	10	24	32

○ ほのお　△ —　× —

落とす パナシーアボトル　盗む なし

33 グール
出現 みずのどうくつ



死肉をむさぼるアンデッド。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
14	200	10	21	28

○ ひかり　△ —　× —

落とす うめぼしおにぎり　盗む なし

34 フロッグ
出現 みずのどうくつ



いわゆるカエル。

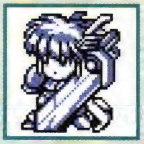
LV	HP	TP	EXP	ガルド
11	140	10	17	22

○ ほのお　△ みず　× —

落とす レッドグミ　盗む なし

35 ウンディーネ (BOSS)

出現 みずのどうくつ



「みずのどうくつ」のボス。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
20	2200	999	200	76

○	△	×
ほのお	—	みず

落とす なし　盗む なし

36 モッコモコ

出現 だいちのどうくつ



最高3匹の群れで出現。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
13	300	10	20	26

○	△	×
かぜ	だいち	—

落とす イエローグミ　盗む なし

37 スラッグ

出現 だいちのどうくつ



ナメクジ系の敵。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
14	350	10	21	28

○	△	×
ほのお	みず	—

落とす りんご　盗む なし

38 クレイデーモン

出現 だいちのどうくつ



「だいちのどうくつ」では強敵。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
19	320	10	29	38

○	△	×
ひかり	—	やみ

落とす ダークボトル　盗む ホーリィボトル

39 スライム

出現 だいちのどうくつ



RPGではおなじみの生き物。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
15	290	10	22	30

○	△	×
ほのお	みず	—

落とす チーズ　盗む なし

40 クレイアイドル (EVENT)

出現 だいちのどうくつ



たのまれごとNo.12に関係する敵。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
20	1000	100	765	765

○	△	×
—	—	すべて

落とす かんいきがえしつ　盗む なし

41 ブラッククロー

出現 だいちのどうくつ



まじんけんを連発してくる。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
16	270	10	24	32

○	△	×
ひかり	やみ	—

落とす レッドグミ　盗む ピンクグミ

42 アナコンダ

出現 だいちのどうくつ



ヘビ系の敵、その2。

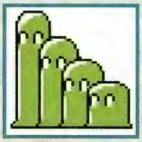
LV	HP	TP	EXP	ガルド
17	260	10	26	34

○	△	×
ほのお	だいち	—

落とす とうふステーキ　盗む なし

43 ノーム (BOSS)

出現 だいちのどうくつ



「だいちのどうくつ」のボス。

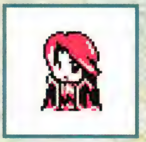
LV	HP	TP	EXP	ガルド
20	2000	999	250	76

○	△	×
かぜ	—	だいち

落とす なし　盗む なし

44 バンパイア

出現 ふしぎな塔



吸血鬼。ライトニングを使う。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
19	340	90	38	19

○	△	×
ひかり	やみ	—

落とす ブルーグミ　盗む なし

45 デザートキング

出現 ふしぎな塔



攻撃は殴るだけ。カタイ。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
24	400	10	48	24

○	△	×
かぜ	だいち	—

落とす ハンバーガー　盗む なし

46 スパイダー

出現 ふしぎな塔



ジャンプアタックをしてくる。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
22	360	10	44	22

○	△	×
ほのお	だいち	—

落とす レッドグミ　盗む なし

47 バジリスク



出現 ふしぎな塔

石化能力がある。服が盗める。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
20	390	100	40	20

○ ―　△ やみ・だいち　× ―

落とす バジリスクうろこ　盗む バジリスク（服）

48 ウイングデビル



出現 ふしぎな塔

手に持ったヤリで攻撃してくる。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
15	300	120	30	15

○ ひかり　△ ―　× やみ

落とす グリーングミ　盗む なし

49 オークジェリィ



出現 ふしぎな塔

目玉の付いたスライム系の敵。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
18	360	10	36	18

○ ほのお　△ みず　× ―

落とす ぷにぷにプリン　盗む なし

50 ベラドンナ



出現 ふしぎな塔

触手で攻撃してくる。植物か動物か？

LV	HP	TP	EXP	ガルド
22	320	10	44	22

○ ほのお　△ だいち　× ―

落とす やさいサラダ　盗む なし

51 ケイブマン



出現 ふしぎな塔

こん棒で殴る。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
23	380	10	46	23

○ 魔　△ ぶつり　× ―

落とす ピンクグミ　盗む なし

52 ヘルマスター



出現 ふしぎな塔

闇の剣使い。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
25	410	210	50	25

○ ひかり　△ やみ　× ―

落とす かんいきがえしつ　盗む ウイングドブーツ

53 マクスウェル



出現 ふしぎな塔

「ふしぎな塔」のボス。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
30	3600	999	300	30

○ ぶつり　△ 魔　× ―

落とす なし　盗む なし

54 バシャーン



出現 あくまの塔

魚系の敵。体当たりで攻撃してくる。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
24	440	10	48	24

○ ほのお　△ みず　× ―

落とす レッドグミ　盗む なし

55 オークロット



出現 あくまの塔

りんごを落として攻撃してくる。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
25	300	10	50	25

○ ほのお　△ だいち　× ―

落とす りんご　盗む なし

56 キラーアウル



出現 あくまの塔

はねミサイルを使う。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
24	240	10	48	24

○ ほのお　△ かぜ　× ―

落とす チーズ　盗む なし

57 カモーン



出現 あくまの塔

ツボに入った生き物。ぶつかってくる。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
21	360	10	42	21

○ ほのお　△ やみ　× ―

落とす バナシーアボトル　盗む なし

58 バルチャー



出現 あくまの塔

巨大なハゲワシ。あまり強くない。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
23	340	10	46	23

○ ほのお　△ かぜ　× ―

落とす なし　盗む なし

59 ボーンナイト

出現 あくまの塔



スケルトンのグレードアップ版。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
26	460	10	52	26

○	△	×
ひかり	やみ	—

落とす	盗む
ピンクグミ	イエローグミ

60 レイス

出現 あくまの塔



アンデッド系。ダンジョン後半で出現。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
25	300	100	50	25

○	△	×
ひかり	やみ	—

落とす	盗む
ブルーグミ	グリーングミ

61 ボーグル

出現 あくまの塔



剣で攻撃。高頻度で出現する。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
20	500	10	40	20

○	△	×
魔	ぶつり	—

落とす	盗む
イエローグミ	なし

62 ブラッグバグ

出現 あくまの塔



ボーグルなどと一緒に出現。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
18	280	10	36	18

○	△	×
ほのお	—	やみ

落とす	盗む
ゆでたまご	なし

63 ナイトキャップ

出現 あくまの塔



後半で出現。グレイブを使う。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
24	360	100	48	24

○	△	×
ほのお	だいち	—

落とす	盗む
パープルグミ	ブラックグミ

64 BOSS グレムリンレア

出現 あくまの塔



「あくまの塔」のボス。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
30	4000	999	300	30

○	△	×
ひかり	—	やみ

落とす	盗む
なし	なし

65 マーマン

出現 こだいいせき



魚人。ヤリで攻撃してくる。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
25	350	10	50	25

○	△	×
ほのお	みず	—

落とす	盗む
ピンクグミ	なし

66 かに

出現 こだいいせき



カタイ、出にくい、すぐ逃げる。

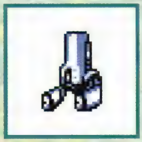
LV	HP	TP	EXP	ガルド
30	16	10	60	30

○	△	×
—	—	すべて

落とす	盗む
ふぐちり	かに（服）

67 80Z

出現 こだいいせき



古代兵器の一種か。射撃攻撃に注意。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
20	400	10	40	20

○	△	×
かみなり	—	—

落とす	盗む
うめぼしおにぎり	なし

68 30V

出現 こだいいせき



これもメカ系。ミサイル攻撃をする。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
22	420	10	44	22

○	△	×
かみなり	—	—

落とす	盗む
うめぼしおにぎり	なし

69 アークナイト

出現 こだいいせき



剣を使う。ツノがラブリー。

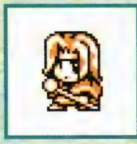
LV	HP	TP	EXP	ガルド
28	370	50	56	28

○	△	×
—	魔	—

落とす	盗む
パープルグミ	ブラックグミ

70 ヘルキャット

出現 こだいいせき



アイストーネードを使う。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
25	270	200	50	30

○	△	×
ぶつり	魔	—

落とす	盗む
ブルーグミ	グリーングミ

71 リビングソード



出現 こだいいせき

宙を舞って襲いかかってくる。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
29	420	80	58	29

○ みず　△ ひかり　× ―

落とす なし　盗む なし

72 シェイド



出現 こだいいせき

不気味な影のような敵。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
27	360	10	54	27

○ ひかり　△ やみ　× ―

落とす ダークボトル　盗む なし

73 パペットマン



出現 こだいいせき

TPを吸い取ろうとする。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
25	490	100	50	25

○ ほのお　△ かぜ　× ―

落とす ブルーグミ　盗む なし

74 こだいへいき



出現 こだいいせき

たのまれごとNo.17に関連する敵。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
20	1400	10	100	20

○ かみなり　△ ―　× ―

落とす なし　盗む なし

75 アスカ



出現 こだいいせき

「こだいいせき」のボス。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
30	3800	999	300	30

○ やみ　△ ―　× ひかり

落とす なし　盗む なし

76 ミミガー



出現 12せいざの塔

大きな耳が特徴的。かみついてくる。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
25	200	10	50	25

○ ―　△ だいち　× ―

落とす とうふステーキ　盗む なし

77 リザード



出現 12せいざの塔

HPがかなり高めなので長期戦は覚悟。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
27	600	10	54	27

○ ほのお　△ みず　× ―

落とす ハンバーガー　盗む なし

78 ブラウンベア



出現 12せいざの塔

見かけのわりにはそれほどでも。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
26	320	10	52	26

○ ほのお　△ だいち　× ―

落とす レッドグミ　盗む なし

79 ヘッジホッグ



出現 12せいざの塔

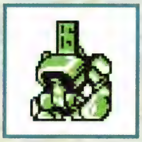
出現頻度高め。体当たりしてくる。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
27	320	10	54	27

○ かぜ　△ だいち　× ―

落とす ピンクグミ　盗む なし

80 ガンゴーレム



出現 12せいざの塔

射撃攻撃が強力。HPも高めだ。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
29	380	10	58	29

○ かみなり　△ ぶつり　× ―

落とす ライフボトル　盗む パナシーアボトル

81 シャーマン



出現 12せいざの塔

炎系の魔法を使う。物理攻撃で倒せ。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
30	260	100	60	30

○ ぶつり　△ 魔　× ―

落とす パープルグミ　盗む ブラックグミ

82 パカニュル



出現 12せいざの塔

割れ目から何者かが出て攻撃をする。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
23	460	10	46	23

○ ひかり　△　× ―

落とす ゆでたまご　盗む なし

83 ボウレンジャー



出現 12せいざの塔

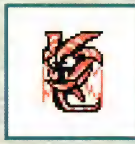
弓遣い。技をいくつか使ってくる。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
28	320	150	56	28

○ だいち　△ かぜ　× —

落とす ブルーグミ　盗む レンジャー（服）

84 ファイアフライ



出現 12せいざの塔

名前どおり、炎属性に強い。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
24	280	10	48	24

○ みず　△ ほのお　× —

落とす レッドグミ　盗む なし

85 デッドツリー



出現 12せいざの塔

穴から見える目が怪しい。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
28	360	10	56	28

○ ほのお　△ だいち　× —

落とす りんご　盗む なし

86 BOSS ルナ



出現 12せいざの塔

「12せいざの塔」のボス。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
35	5000	999	350	35

○ —　△ 魔　× ひかり

落とす なし　盗む なし

87 ドリアンナ



出現 でんきのどうくつ

トゲトゲの敵。体当たりが得意。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
29	440	10	58	29

○ みず　△ かみなり　× —

落とす ピンクグミ　盗む なし

88 カースドドール



出現 でんきのどうくつ

笑い顔が不気味。髪で攻撃してくる。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
32	620	10	64	32

○ ほのお　△ やみ　× —

落とす グリーングミ　盗む なし

89 ジン



出現 でんきのどうくつ

風の精霊。殴りかかってくる。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
40	580	100	80	40

○ だいち　△ かぜ　× —

落とす パープルグミ　盗む なし

90 ドラゴンサンダ



出現 でんきのどうくつ

サンダーブレードに注意。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
45	700	100	90	45

○ みず　△ —　× かみなり

落とす イエローグミ　盗む ホワイトグミ

91 タールゴースト



出現 でんきのどうくつ

どろりとした感じの敵。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
31	460	10	62	31

○ ひかり　△ やみ　× —

落とす ぷにぷにプリン　盗む なし

92 リッチ



出現 でんきのどうくつ

水系の魔法を使う。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
45	400	100	90	45

○ ひかり　△ やみ　× —

落とす ライフボトル　盗む なし

93 サムライ



出現 でんきのどうくつ

いあいぎりを使われると行動不能に。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
41	500	100	82	41

○ 魔　△ ぶつり　× —

落とす ホーリィボトル　盗む サムライ（服）

94 カゲ



出現 でんきのどうくつ

まんじゅしゃげにも油断ならない。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
46	520	20	92	46

○ ひかり　△ やみ　× —

落とす パナシーアボトル　盗む にんじゃ（服）

95 ドゥームガード

出現 でんきのどうくつ



こがはざんを使う。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
44	540	100	88	44

○ ひかり　△ やみ　× —

落とす ハンバーガー　盗む ふわふわケーキ

96 イーブルロード

出現 でんきのどうくつ



イラプションを使うこともある。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
45	620	100	90	45

○ ひかり　△ やみ　× —

落とす ウイングドブーツ　盗む かんいきがえしつ

97 ヴォルト

出現 でんきのどうくつ



「でんきのどうくつ」のボス。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
40	5200	999	400	40

○　△ —　× かみなり

落とす なし　盗む なし

98 キラービー

出現 やみのどうくつ



すばやさ高め。複数での出現も多い。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
39	440	10	78	39

○ ほのお　△ かぜ　× —

落とす ピンクグミ　盗む なし

99 ガーゴイル

出現 やみのどうくつ



せきかぎりに注意。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
44	740	230	88	44

○ ひかり　△ —　× やみ

落とす パープルグミ　盗む なし

100 シュール

出現 やみのどうくつ



サークルウィンドは敵専用の風系魔法。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
46	560	100	92	46

○ ひかり　△ —　× やみ

落とす ダークボトル　盗む ライフボトル

101 プレデター

出現 やみのどうくつ



はねミサイルを使う。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
48	580	10	96	48

○ —　△ かぜ・かみなり　× —

落とす にこみうどん　盗む なし

102 ワーバルチャー

出現 やみのどうくつ



バルチャーの強化版。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
46	570	10	92	46

○ ほのお　△ かぜ　× —

落とす とうふステーキ　盗む なし

103 ファントム

出現 やみのどうくつ



他の敵と一緒に現れる。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
39	520	10	78	39

○ ひかり　△ やみ　× —

落とす レッドグミ　盗む なし

104 ライカーガス

出現 やみのどうくつ



ストームを使う。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
50	800	100	100	50

○ ひかり　△ やみ　× —

落とす ブルーグミ　盗む グリーングミ

105 バダッハ

出現 やみのどうくつ



出現頻度の高い敵。剣を使う。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
47	820	10	94	47

○ かぜ　△ だいち　× —

落とす うめぼしおにぎり　盗む なし

106 キングコブラ

出現 やみのどうくつ



身体は大きめだが、それほど強くない。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
43	680	10	86	43

○ ほのお　△ だいち　× —

落とす パナシーアボトル　盗む なし

107 ベジタブルマン

出現 やみのどうくつ



ヤサイらしい。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
45	700	10	90	45

○ かみなり △ だいち × —

落とす やさいサラダ 盗む なし

108 シャドウ

出現 やみのどうくつ



「やみのどうくつ」のボス。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
40	6000	999	400	40

○ ひかり △ — × やみ

落とす なし 盗む なし

109 チュンチュン

出現 せいれいのもり



ピヨピヨの強化版。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
50	930	50	100	50

○ ほのお △ かぜ × —

落とす ハンバーガー 盗む なし

110 センチピード

出現 せいれいのもり



空飛ぶムカデ。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
51	860	10	102	51

○ ほのお △ かぜ × —

落とす レッドグミ 盗む なし

111 デスシックル

出現 せいれいのもり



かまを使って攻撃してくる。

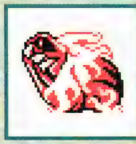
LV	HP	TP	EXP	ガルド
53	1010	10	106	53

○ — △ やみ・かぜ × —

落とす チーズ 盗む なし

112 レイジリザード

出現 せいれいのもり



炎の属性を持つリザード。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
55	1230	10	110	55

○ みず △ ほのお × —

落とす スキヤキ 盗む なし

113 シザーハンド

出現 せいれいのもり



ダンジョン後半で出現。攻撃力高め。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
58	1030	200	116	58

○ ひかり △ やみ × —

落とす グリーングミ 盗む パープルグミ

114 モールドリーチ

出現 せいれいのもり



ナメクジ系の敵。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
57	1040	10	114	57

○ ほのお △ みず × —

落とす ピンクグミ 盗む なし

115 ワイト

出現 せいれいのもり



アンデッド系の敵。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
56	760	10	112	56

○ ひかり △ やみ × —

落とす ブルーグミ 盗む なし

116 クノイチ

出現 せいれいのもり



技もいくつか使うので注意が必要。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
54	840	200	108	54

○ ほのお △ だいち × —

落とす ウイングドブーツ 盗む かんいきがえしつ

117 スカベンジャー

出現 せいれいのもり



強い属性が２種類。油断は禁物。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
52	830	10	104	52

○ — △ やみ・かぜ × —

落とす ブルーグミ 盗む なし

118 セイレーン

出現 せいれいのもり



能力を下げる魔法や水系の魔法を使う。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
59	750	300	118	59

○ ほのお △ みず × —

落とす かんいきがえしつ 盗む なし

119 オリジン



出現 せいれいのもり

「せいれいのもり」のボス。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
60	7000	999	600	60

○ —　△ —　× かみなり

落とす なし　盗む なし

120 マンタ



出現 まおうのどうくつ

攻撃は体当たりだけ。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
50	930	10	100	50

○ ほのお　△ みず　× —

落とす イエローグミ　盗む なし

121 ケルベロス



出現 まおうのどうくつ

攻撃力が高め。毒攻撃もある。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
54	830	100	108	54

○ —　△ ほのお　× やみ

落とす ホワイトグミ　盗む なし

122 ビッグフット



出現 まおうのどうくつ

アイストーネードを使う。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
55	1600	100	110	55

○ ほのお　△ みず　× —

落とす パープルグミ　盗む なし

123 ドラゴンエビル



出現 まおうのどうくつ

物理攻撃しかしてこない。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
56	1060	10	112	56

○ ひかり　△ —　× やみ

落とす カレーライス　盗む なし

124 マンティコア



出現 まおうのどうくつ

ライオン＋サソリのモンスター。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
57	920	100	114	57

○ ほのお　△ やみ　× —

落とす ブラックグミ　盗む なし

125 ロボ



出現 まおうのどうくつ

水系の魔法が強めなので注意。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
58	930	10	116	58

○ ほのお　△ みず　× —

落とす ローストンカツ　盗む なし

126 ワイヴァーン



出現 まおうのどうくつ

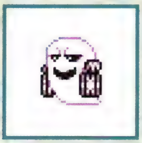
物理攻撃で対抗したほうがいいかも。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
59	1040	200	118	59

○ —　△ ほのお　× かぜ

落とす ホワイトグミ　盗む ゴールドグミ

127 ランタン



出現 まおうのどうくつ

文字通り、ランタンを持っている。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
51	830	10	102	51

○ ほのお　△ だいち　× —

落とす とうふステーキ　盗む なし

128 バンシー



出現 まおうのどうくつ

歌で眠らされる前に、優先して倒せ。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
52	520	100	104	52

○ ひかり　△ やみ　× —

落とす ライフボトル　盗む ウイングドブーツ

129 ビーストマスタ



出現 まおうのどうくつ

必ず他の敵と一緒に現れる。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
53	710	10	106	53

○ ひかり　△ やみ　× —

落とす ブラックグミ　盗む ちょうきょうし(服)

130 プルート



出現 まおうのどうくつ

「まおうのどうくつ」のボス。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
55	6600	999	550	55

○ ひかり　△ —　× やみ

落とす なし　盗む なし

131 ニードルシェル

出現 ムスペルヘイム



トゲで攻撃してくる。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
59	1040	10	157	59

○ ほのお　△ かぜ　× —

落とす レッドグミ　盗む なし

132 コカドリーユ

出現 ムスペルヘイム



せきかぎりには要注意。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
64	1340	100	170	64

○ —　△ やみ・かぜ　× —

落とす バジリスクうろこ　盗む なし

133 バルログ

出現 ムスペルヘイム



悪魔の一種。攻撃力も高め。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
67	1520	10	178	67

○ ひかり　△ —　× やみ

落とす イエローグミ　盗む ホワイトグミ

134 グレートタスク

出現 ムスペルヘイム



立派な牙を持ったイノシシ。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
68	1580	10	181	68

○ ほのお　△ だいち　× —

落とす ローストンカツ　盗む なし

135 シャイターン

出現 ムスペルヘイム



スペクターを伴うこともある。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
70	1440	10	186	70

○ だいち　△ かぜ　× —

落とす イエローグミ　盗む ホワイトグミ

136 インフェルノ

出現 ムスペルヘイム



炎の怪物。ファイアストームを使う。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
65	1300	200	173	65

○ みず　△ —　× ほのお

落とす パープルグミ　盗む ブラックグミ

137 ファイアバグ

出現 ムスペルヘイム



ファイアボールで攻撃してくる。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
62	1220	100	144	62

○ みず　△ ほのお　× —

落とす ブルーグミ　盗む なし

138 デスストーカー

出現 ムスペルヘイム



しっぽが武器。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
63	1280	10	147	63

○ —　△ ほのお・だいち　× —

落とす ライフボトル　盗む なし

139 ポイズンモス

出現 ムスペルヘイム



毒を受けることがある。対策必至。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
60	1700	100	140	60

○ ほのお　△ かぜ　× —

落とす パナシーボトル　盗む なし

140 スペクター

出現 ムスペルヘイム



炎系の魔法を使うこともある。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
61	1430	100	142	61

○ ひかり　△ やみ　× —

落とす ふわふわケーキ　盗む なし

141 BOSS フラムベルク

出現 ムスペルヘイム



「ムスペルヘイム」のボス。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
70	12000	999	700	70

○ みず　△ —　× ほのお

落とす みをまもリングB　盗む なし

142 シャラク

出現 ニヴルヘイム



ゆうわくぎりを使うことがある。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
59	1340	100	157	59

○ ひかり　△ やみ　× —

落とす ダークボトル　盗む なし

143 ネビロス



出現 ニヴルヘイム

HPが高め。光系の魔法が効果的。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
61	1860	10	162	61

○ ひかり　△ —　× やみ

落とす イエローグミ　盗む なし

144 セルーナビド



出現 ニヴルヘイム

やはりHPが高め。弱点をついて戦え。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
62	1870	10	165	62

○ かみなり　△ ほのお　× —

落とす ゴールドグミ　盗む なし

145 フロストキング



出現 ニヴルヘイム

アイストーネードを使うこともある。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
65	1400	100	173	65

○ ほのお　△ みず　× —

落とす パープルグミ　盗む なし

146 アイスゴーレム



出現 ニヴルヘイム

これも見た目の通り、炎に弱い。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
67	1520	10	178	67

○ ほのお　△ みず　× —

落とす カレーライス　盗む おすし

147 エビルスター



出現 ニヴルヘイム

ブラックホールを使うことがある。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
60	1400	50	160	60

○ —　△ ひかり・やみ　× —

落とす ブルーグミ　盗む グリーングミ

148 マンオブウォー



出現 ニヴルヘイム

空中を浮遊している生物。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
64	1340	10	149	64

○ ほのお　△ みず　× —

落とす ふわふわケーキ　盗む なし

149 コカトリス



出現 ニヴルヘイム

石化能力のある攻撃をしてくる。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
63	1670	100	168	63

○ ほのお　△ かぜ　× —

落とす バジリスクうろこ　盗む なし

150 ボーンキング



出現 ニヴルヘイム

スケルトン系のさらに強化されたもの。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
70	1700	10	186	70

○ ひかり　△ やみ　× —

落とす ピンクグミ　盗む イエローグミ

151 ドラゴンアクア



出現 ニヴルヘイム

メイルストロームを使うこともある。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
68	1580	100	148	68

○ ほのお　△ —　× みず

落とす ホワイトグミ　盗む なし

152 BOSS フェンビースト



出現 ニヴルヘイム

「ニヴルヘイム」のボス。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
70	14000	999	700	70

○ ほのお　△ —　× みず

落とす つよイヤリングB　盗む なし

153 スノーバニー



出現 ヨツンヘイム

ウサギ系の敵。それほど強くない。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
60	1260	10	160	60

○ ほのお　△ みず　× —

落とす ピンクグミ　盗む なし

154 ルコボクシス



出現 ヨツンヘイム

これもウサギ系？　物理攻撃が得意。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
65	1890	10	173	65

○ ほのお　△ やみ　× —

落とす ホワイトグミ　盗む なし

155 デストータス



出現 ヨツンヘイム

かみついて攻撃してくる。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
73	1880	10	194	73

○ ほのお　△ みず　× —

落とす イエローグミ　盗む なし

156 イシュバード



出現 ヨツンヘイム

テンペストを使う。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
75	2000	100	200	75

○ だいち　△ —　× かぜ

落とす ライフボトル　盗む パナシーアボトル

157 バドルトーナ



出現 ニダヴェリール

サンダーブレードの連発が脅威。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
77	1920	100	205	77

○ ひかり　△ —　× やみ

落とす ブラックグミ　盗む シルバーグミ

158 ドラゴンシルバ



出現 ヨツンヘイム

カタイ。魔法攻撃がベターかも。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
80	1980	10	213	80

○ —　△ ぶつり　× ひかり

落とす にこみうどん　盗む スキヤキ

159 イグニス



出現 ヨツンヘイム

炎系の魔法を使ってくる。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
60	1430	100	160	60

○ —　△ やみ・ほのお　× —

落とす パープルグミ　盗む なし

160 フレイムジィ



出現 ヨツンヘイム

イグニスと一緒に現れることも多い。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
71	1760	100	189	71

○ みず　△ —　× ほのお

落とす ブラックグミ　盗む シルバーグミ

161 ドラゴトゥース



出現 ヨツンヘイム

スケルトン系のさらにさらに強い敵。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
72	1820	10	192	72

○ ひかり　△ やみ　× —

落とす ハンバーガー　盗む なし

162 ドラゴニュート



出現 ヨツンヘイム

剣攻撃は侮れない。雷系の魔法で倒せ。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
69	1640	10	184	69

○ かみなり　△ ほのお　× —

落とす ぷにぷにプリン　盗む なし

163 キューブ



出現 ヨツンヘイム

正体不明の生物。魔法攻撃が効果的。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
63	1880	10	126	63

○ ほのお　△ みず　× —

落とす やさいサラダ　盗む なし

164 イシュラント



出現 ヨツンヘイム

「ヨツンヘイム」のボス。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
70	16000	999	700	70

○ だいち　△ —　× かぜ

落とす エリクシール　盗む なし

165 ナイトウイング



出現 ニダヴェリール

しっぽで攻撃してくる。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
65	1890	50	151	65

○ ひかり　△ やみ　× —

落とす ブルーグミ　盗む なし

166 ボガート



出現 ニダヴェリール

複数で現れることも多い。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
70	1700	10	186	70

○ ひかり　△ やみ　× —

落とす ピンクグミ　盗む なし

167 クラーケン

出現 ニダヴェリール

タコの怪物。炎系の魔法がよく効く。



LV	HP	TP	EXP	ガルド
74	1940	120	197	74

○	ほのお	△	みず	×	—
落とす	カレーライス	盗む	なし		

168 クレイゴーレム

出現 ニダヴェリール

土の巨人。風系の魔法で対抗したい。



LV	HP	TP	EXP	ガルド
75	1950	10	200	75

○	かぜ	△	だいち	×	—
落とす	ホワイトグミ	盗む	なし		

169 ゴーレムナイト

出現 ニダヴェリール

カタイ上に決め手がない。厄介な敵。



LV	HP	TP	EXP	ガルド
77	2120	10	205	77

○	—	△	ひかり・だいち	×	—
落とす	おすし	盗む	ふぐちり		

170 ドラゴンゴルド

出現 ニダヴェリール

魔法が使えないと強敵となる。



LV	HP	TP	EXP	ガルド
83	1990	200	221	83

○	—	△	ぶつり	×	ひかり
落とす	ゴールドグミ	盗む	シルバーグミ		

171 ラフレシアン

出現 ニダヴェリール

炎系の魔法で燃やしてしまおう。



LV	HP	TP	EXP	ガルド
69	1640	10	184	69

○	ほのお	△	だいち	×	—
落とす	りんご	盗む	なし		

172 タンプラント

出現 ニダヴェリール

植物系の敵。これも炎系の魔法で。



LV	HP	TP	EXP	ガルド
70	1700	10	186	70

○	ほのお	△	だいち	×	—
落とす	ゆでたまご	盗む	なし		

173 ナイトメア

出現 ニダヴェリール

イラプションを使うことがある。



LV	HP	TP	EXP	ガルド
71	1960	200	189	71

○	ひかり	△	やみ	×	—
落とす	パープルグミ	盗む	なし		

174 ACローバー

出現 ニダヴェリール

HPが高めで打たれ強い。



LV	HP	TP	EXP	ガルド
65	2000	100	130	65

○	ほのお	△	やみ	×	—
落とす	なし	盗む	なし		

175 ジェストーナ

BOSS

出現 ニダヴェリール

「ニダヴェリール」のボス。



LV	HP	TP	EXP	ガルド
70	18000	999	700	70

○	ひかり	△	—	×	やみ
落とす	エリクシール	盗む	なし		

176 プテラーノ

出現 ヘル

翼竜のような敵。



LV	HP	TP	EXP	ガルド
65	1890	10	173	65

○	ほのお	△	かぜ	×	—
落とす	ゴールドグミ	盗む	なし		

177 ボアボア

出現 ヘル

ボアが進化を遂げるとこうなった？



LV	HP	TP	EXP	ガルド
75	1950	10	200	75

○	ほのお	△	だいち	×	—
落とす	ローストンカツ	盗む	なし		

178 アークデーモン

出現 ヘル

ロックマウンテンを使ってくる。



LV	HP	TP	EXP	ガルド
73	1930	200	292	73

○	ひかり	△	—	×	やみ
落とす	ブラックグミ	盗む	なし		

179 ヘルハウンド
出現 ヘル



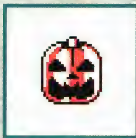
かみついて引き裂く攻撃をしてくる。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
82	1990	10	218	82

○ ひかり △ やみ × —

落とす ライフボトル 盗む ウイングドブーツ

180 パンプキン
出現 ヘル



カボチャ。ロックマウンテンを使う。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
78	1960	10	208	78

○ かぜ △ だいち × —

落とす やさいサラダ 盗む なし

181 マンドレイク
出現 ヘル



「落とす」も「盗む」もフード。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
71	1920	100	189	71

○ ほのお △ だいち × —

落とす うめぼしおにぎり 盗む やさいサラダ

182 ドゥームトード
出現 ヘル



巨大なカエル。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
68	1580	10	181	68

○ ほのお △ みず × —

落とす イエローグミ 盗む なし

183 ウーズ
出現 ヘル



スライム系の敵。やはり炎に弱い。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
69	1640	10	161	69

○ ほのお △ みず × —

落とす ホーリィボトル 盗む なし

184 タイラント
出現 ヘル



せんくうれつはには注意が必要。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
77	1960	100	616	205

○ — △ 全属性 × —

落とす かんいきがえしつ 盗む カレーライス

185 ビッグアイ
出現 ヘル



「ヘル」のボス。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
70	17000	999	700	70

○ ひかり △ — × やみ

落とす エリクシール 盗む なし

186 プラネット
出現 ビフレスト



ビッグバンを使う強敵。危険。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
84	2000	200	224	84

○ — △ ひかり・やみ ×

落とす ブラックグミ 盗む シルバーグミ

187 アースマン
出現 ビフレスト



その名の通り、大地の属性を持つ敵。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
87	2020	10	232	87

○ かぜ △ — × だいち

落とす スキヤキ 盗む なし

188 フェニックス
出現 ビフレスト



ファイアストームを使ってくる。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
88	2020	100	234	88

○ みず △ — × ほのお

落とす ブルーグミ 盗む グリーングミ

189 クリスタルコア
出現 ビフレスト



気を抜くとレイを使ってくるので注意。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
89	2030	100	237	89

○ やみ △ ひかり × —

落とす ウイングドブーツ 盗む なし

190 ガルフビースト
出現 ビフレスト



物理攻撃で攻めてくる。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
90	2040	10	240	90

○ ひかり △ やみ × —

落とす ゴールドグミ 盗む シルバーグミ

191 シュヴァリエ

出現 ビフレスト



まじんそうはざんを使う。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
88	2020	100	234	88

○ — △ 魔 × —

落とす カレーライス 盗む なし

192 エビルナイト

出現 ビフレスト



魔法で倒したほうが楽だろう。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
87	2020	10	232	87

○ ひかり △ やみ × —

落とす ライフボトル 盗む なし

193 ソーサリス

出現 ビフレスト



風系の魔法を使う。服盗めます。Ｈ？

LV	HP	TP	EXP	ガルド
89	1840	200	237	89

○ ぶつり △ 魔 × —

落とす シルバーグミ 盗む ソーサリス（服）

194 モンク

出現 ビフレスト



修道僧。魔法攻撃はあまり効果がない。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
86	2010	200	229	86

○ ぶつり △ 魔 × —

落とす パナシーアボトル 盗む しゅうどうそう（服）

195 ファラオ

出現 ビフレスト



のろいのことば、テンペストを操る。

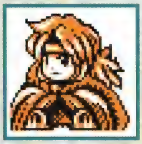
LV	HP	TP	EXP	ガルド
86	2060	200	229	86

○ ひかり △ — × —

落とす おすし 盗む なし

196 ダオス

出現 ビフレスト



「ビフレスト」のボス。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
100	20000	999	1000	100

○ — △ — × ぶつり

落とす なし 盗む なし

197 ゾンビ

出現 カオスのどうくつ



アンデッドの代表格。光魔法が効果的。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
79	2470	10	210	79

○ ひかり △ やみ × —

落とす ダークボトル 盗む なし

198 ダークアイ

出現 カオスのどうくつ



特技に注意したい。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
85	2510	200	226	85

○ ひかり △ — × やみ

落とす ふわふわケーキ 盗む ダークアイ（服）

199 ロームアイ

出現 カオスのどうくつ



ファイアストームを使うこともある。

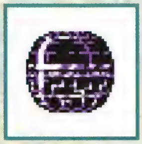
LV	HP	TP	EXP	ガルド
90	2540	200	240	90

○ ひかり △ — × やみ

落とす にこみうどん 盗む なし

200 ヒドゥンアイ

出現 カオスのどうくつ



物理攻撃、またはビームを使う。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
95	2570	200	253	95

○ ひかり △ — × やみ

落とす ハンバーガー 盗む カレーライス

201 ビッグゾンビ

出現 カオスのどうくつ



大柄のゾンビ。攻撃力高め。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
93	2580	10	248	93

○ — △ だいち・やみ ×

落とす レッドグミ 盗む なし

202 フレイムソード

出現 カオスのどうくつ



かえんぎりを使うことがある。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
91	2540	100	242	91

○ みず △ — × ほのお

落とす ピンクグミ 盗む なし

203 サマエル



出現 カオスのどうくつ

大地系の魔法を操る。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
92	2550	300	245	92

○ ひかり　△ やみ　× ―

落とす ブルーグミ　盗む なし

204 アパッチキング



出現 カオスのどうくつ

単独では現れない。攻撃はパンチだけ。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
94	2560	10	250	94

○ ぶつり　△ 魔　× ―

落とす イエローグミ　盗む なし

205 ビショップ



出現 カオスのどうくつ

ピコピコハンマーを使ってくる。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
93	2580	300	248	93

○ ぶつり　△ 魔　× ―

落とす グリーングミ　盗む なし

206 ハンゾウ



出現 カオスのどうくつ

カゲの強化版。まんじゅしゃげ健在。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
95	2570	100	253	95

○ ひかり　△ やみ　× ―

落とす おすし　盗む アサシン（服）

207 ハタモト



出現 カオスのどうくつ

サムライの強化版。いあいぎりも健在。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
94	2560	100	250	94

○ 魔　△ ぶつり　× ―

落とす うめぼしおにぎり　盗む さむらい（服）

208 サイキック



出現 カオスのどうくつ

メテオスォームなどの魔法を操る。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
96	2570	300	256	96

○ ぶつり　△ 魔　× ―

落とす ウイングドブーツ　盗む なし

209 ウィッチ



出現 カオスのどうくつ

水系の魔法を操る。服盗めます。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
96	2560	300	256	96

○ ぶつり　△ 魔　× ―

落とす かんいきがえしつ　盗む ウィッチ（服）

210 ディオス BOSS



出現 カオスのどうくつ

「もうひとりのディオ」。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
100	9000	999	1000	100

○ ―　△ ぶつり　× やみ

落とす なし　盗む なし

211 メルティア BOSS



出現 カオスのどうくつ

「もうひとりのメル」。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
100	8000	999	1000	100

○ ―　△ 魔　× やみ

落とす なし　盗む なし

212 ノルン BOSS



出現 カオスのどうくつ

ディオとメルを見守る謎の女性。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
110	20000	999	1100	110

○ ―　△ 魔　× ―

落とす なし　盗む なし

213 Gスライム



出現 ドルアーガの塔

ザコ筆頭。それでもこのレベル。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
80	2100	100	240	80

○ ほのお　△ ―　× ―

落とす グリーングミ　盗む なし

214 Bスライム



出現 ドルアーガの塔

黒いスライム。特技はない。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
80	2450	100	250	80

○ ほのお　△ ―　× ―

落とす ブラックグミ　盗む なし

215 レッドスライム

出現 ドルアーガの塔



炎系の魔法を使う。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
80	2100	100	260	80

○ ほのお　△ —　× —

落とす レッドグミ　盗む なし

216 ブルースライム

出現 ドルアーガの塔



水系の魔法を使う。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
80	2100	100	260	80

○ ほのお　△ —　× —

落とす ブルーグミ　盗む なし

217 DGスライム

出現 ドルアーガの塔



ダークグリーン。風系の魔法を使う。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
80	2100	100	260	80

○ ほのお　△ —　× —

落とす グリーングミ　盗む なし

218 DYスライム

出現 ドルアーガの塔



ダークイエロー。大地系の魔法を使う。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
80	2100	100	260	80

○ ほのお　△ —　× —

落とす イエローグミ　盗む なし

219 Gローパー

出現 ドルアーガの塔



触手うにょうにょ。頑丈。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
80	3500	100	254	80

○ ほのお　△ やみ　× —

落とす グリーングミ　盗む なし

220 レッドローパー

出現 ドルアーガの塔



ローパーの色違い。さらに頑丈。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
80	4900	100	264	80

○ ほのお　△ やみ　× —

落とす レッドグミ　盗む なし

221 ブルーローパー

出現 ドルアーガの塔



塔の上層部に出現。さらにさらに頑丈。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
80	7000	100	274	80

○ ほのお　△ やみ　× —

落とす ブルーグミ　盗む なし

222 ブルーナイト

出現 ドルアーガの塔



特技はないが、物理攻撃に強い。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
100	4900	100	286	100

○ 魔　△ ぶつり　× —

落とす ブルーグミ　盗む なし

223 ブラックナイト

出現 ドルアーガの塔



ナイト系の敵は特技はナシ。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
100	4900	100	296	100

○ 魔　△ ぶつり　× —

落とす ブラックグミ　盗む なし

224 ミラーナイト

出現 ドルアーガの塔



すばやさが高め。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
100	4900	100	291	100

○ 魔　△ ぶつり　× —

落とす ホワイトグミ　盗む なし

225 ハイパーナイト

出現 ドルアーガの塔



さらに攻撃力を増したナイト。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
100	4900	100	316	100

○ 魔　△ ぶつり　× —

落とす ゴールドグミ　盗む なし

226 リザードマン

出現 ドルアーガの塔



トカゲ男。左利きである。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
100	4900	100	286	100

○ —　△ —　× ほのお

落とす グリーングミ　盗む なし

227 レッドナイト



出現 ドルアーガの塔

最強のナイト。盗めるアイテムに注目。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
100	4900	100	296	100

○ 魔　△ ぶつり　× —

落とす レッドグミ　盗む つよイヤリングA

228 メイジ



出現 ドルアーガの塔

ファイアストームを容赦なく使う。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
100	2800	100	224	100

○ ぶつり　△ 魔　× —

落とす パープルグミ　盗む なし

229 ソーサラー



出現 ドルアーガの塔

ファイアストームを容赦なく使う。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
100	2800	100	224	100

○ ぶつり　△ 魔　× —

落とす グリーングミ　盗む ソーサラー（服）

230 ドルイド



出現 ドルアーガの塔

メイルストロームを容赦なく使う。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
100	2800	100	224	100

○ ぶつり　△ 魔　× —

落とす ブラックグミ　盗む なし

231 ウィザード



出現 ドルアーガの塔

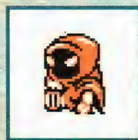
テンペストを容赦なく使う。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
100	2800	100	224	100

○ ぶつり　△ 魔　× —

落とす イエローグミ　盗む ウィザード（服）

232 メイジゴースト



出現 ドルアーガの塔

エクスプロードで攻撃してくる。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
100	2800	100	283	100

○ 魔　△ ぶつり　× —

落とす イエローグミ　盗む なし

233 Dゴースト



出現 ドルアーガの塔

タイダルウェーブを使う。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
100	2800	100	283	100

○ 魔　△ ぶつり　× —

落とす パープルグミ　盗む なし

234 Wゴースト



出現 ドルアーガの塔

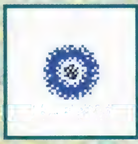
ゴッドブレスを使う。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
100	2800	100	283	100

○ 魔　△ ぶつり　× —

落とす ブラックグミ　盗む はやいスカーフA

235 ブルーウィスプ



出現 ドルアーガの塔

サンダーブレードを使ってくる。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
100	4200	100	324	100

○ 魔　△ —　× ぶつり

落とす ブルーグミ　盗む なし

236 レッドウィスプ



出現 ドルアーガの塔

アースクェイクを使ってくる。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
100	4200	100	324	100

○ 魔　△ —　× ぶつり

落とす レッドグミ　盗む なし

237 クオックス



出現 ドルアーガの塔

15Fから特定のフロアにのみ出現。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
100	7000	100	360	100

○ —　△ —　× ほのお

落とす グリーングミ　盗む なし

238 Sドラゴン



出現 ドルアーガの塔

シルバードラゴン。炎属性は無効。

LV	HP	TP	EXP	ガルド
100	8400	100	360	100

○ —　△ —　× ほのお

落とす シルバーグミ　盗む なし

239 Bドラゴン

出現 ドルアーガの塔

ブラックドラゴン。アイテムが盗める。



LV	HP	TP	EXP	ガルド
100	9800	100	360	100

○ — △ — × ほのお

落とす ブラックグミ **盗む** みをまもリングA

240 ニセイシター

出現 ドルアーガの塔

56Fに出現。せきかキスには要注意。



LV	HP	TP	EXP	ガルド
100	14000	999	765	100

○ — △ — × —

落とす かしこブローチA **盗む** なし

241 ドルアーガ

出現 ドルアーガの塔

HP値は全敵中最高。



LV	HP	TP	EXP	ガルド
150	25000	999	1530	150

○ — △ — × —

落とす なし **盗む** なし

242 ウサぴょん

出現 13か所のダンジョン

各ダンジョンクリア後に探せ！



LV	HP	TP	EXP	ガルド
99	16	10	765	765

○ — △ — × すべて

落とす なし **盗む** なし

243 リリス

出現 ？？？？

謎のバトルガール。



LV	HP	TP	EXP	ガルド
??	?????	???	???	???

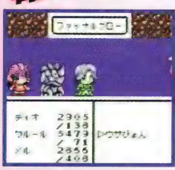
○ — △ — × —

落とす ぎんのおたま **盗む** なし

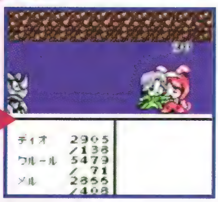
注目！ ウサぴょん一撃の秘技が存在!?

ウサぴょんなど、いかなる攻撃でもダメージを1しか与えられない敵に対し、「なりきりし」の状態で固有特技を使ってみよう。するとあら不思議！ ——なお、効果のない固有特技も一部あるので注意してほしい。

確かに一発！



▲「なりきりし」でなければ効果がない



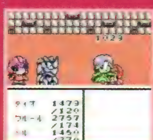
▲こんなにダメージを与えてしまった！

ヒントはこれ（かもしれない）



◀クレイアイドルのこのメッセージが意味するものは？

もしやこいつにも!? かに



実験した結果、通用するようだ。かにだけを求め「なりきりし」で歩くのは危険だが。

道具編

アイテム活用のために
登場アイテム一覧表





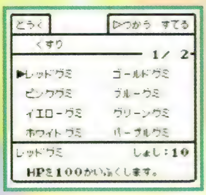
アイテム活用のために

いくらアイテムを大量に持ち歩いていても、うまく使いこなせないようでは宝の持ち腐れ。理想的な使い方とはどのようなものなのか。

グミ類は程々に買って あとはダンジョンで補充

アイテムはいずれも、持てる数が15個までと限られている。

グミ類に関しては、ダンジョン内の宝箱でもかなり補充がきくので、いっぱいに買い込んでしまう必要はない。だいたい、それぞれを10個程度も買っておけば十分だろう。HPを考慮して、どのくらいの回復量が必要かということも検討したい。



▲この程度で十分。所持金次第という話もあるが

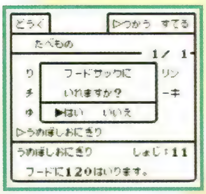


▲結局持ちきれないほどになることが多い

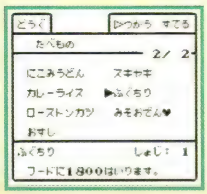
食べ物は基本的に ダンジョンでの補充で十分

食べ物をフードサックに入れると、ダンジョン内で1歩歩くごとにHPが1回復する。基本的には、宝箱から入手したり、敵を倒すと得られたりするもので十分事が足りると思っていい。所持金に余裕があるのなら、町の食べ物屋で買い込んで、フードサックにたっぷり蓄えておいてもいいだろう。

エンカウント率を下げるとより効果的。



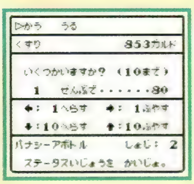
▲回復そのものにあまり過大な期待をしないこと



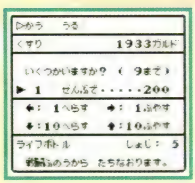
▲「ふぐちり」だけは敵から入手するしかない

少しシナリオが進んだら常備しておきたいもの

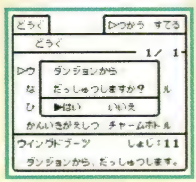
先へ進むごとに、トラップやステータス変化の攻撃をしてくる敵、危険なバトルも増えてくる。パナシーアボトルとライフボトルは常備を。ウイングドブーツも忘れずに。



▲パナシーアボトルは5〜10個程度あると安心



▲ライフボトルは3〜5個は欲しい



▲これがないと、ひたすら進むしかなくなる

グミ類　回復要員がいないなら数に余裕を

グミ類は宝箱である程度入手できるとはいえ、遠慮なくどんどん使ってしまっていては、いつかは数が足りなくなってしまう。フードでの回復も限界がある。

特に回復要員がいない場合、HP回復系のグミは大事に使うべきだろう。TPは特技を使わないことで回復ができるが、HPはそうはいかない。特にボス戦を控えている時には、大量回復のできるグミはなるべく温存するようにし、レッドやピンク、イエローなどで回復を賄うようにしたい。

「下から」使っていけ



▶レッド➡ピンク……の順に消費するとよい

持てなくなったら



◀持ちグミを使って回復させて取る。またはパス

回復要員がいるとき

僧侶系のコスチュームを着ている場合、ＨＰ回復には特技を使ったほうが絶対によい。ほぼ確実に全回復ができ、消費したＴＰもバトルをある程度こなしていれば、そのうち全回復する。戦力の絶対数こそ減るが、僧侶系がいるというのはこれだけ便利なのだ。



◀非戦闘時に、まとめて全回復！

パナシーアボトル　トラップのあるダンジョンでは必携

毒や眠り、マヒ、石化などのステータス異常を解除するのが、パナシーアボトル。

眠りは戦闘終了後自然に回復するが、毒やマヒ、石化はダンジョンから脱出するまで残る。続けて進みたい場合は、これを使って回復させるしかない。

宝箱からも手に入れることはできるが、グミ類に比べると確率はぐっと下がる。バトルはともかく、トラップは極力避けるに越したことはないのだ。

すかさず回復



▶石化は事実上の戦闘不能。すぐ回復を！

これはダメ

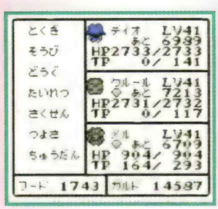


◀「いあいぎり」などの回復はできない

回復要員がいても…

「リカバー」がパナシーアボトルに相当する特技だが、それを使えるキャラが石化してしまった場合は、パナシーアボトルを使って回復させるしかない。

いくら僧侶系コスチュームを着ていても、まさかの備えはしておくべきなのだ。



◀こうなってしまっては回復も何も……

ライフボトル　数があるに越したことはないが…

戦闘不能から立ち直らせるのが、ライフボトル。ただし、復活時のHPは最大値の４分の１しかないので、合わせてHP回復もすぐに行う必要がある。

持ち歩く数は５個程度で十分だろう。もちろん、所持金に余裕があるのなら、それ以上持ち歩いてもいっこうに構わない。

ただ、そんなに戦闘不能が頻発するような状況を招く事自体避けるべきであり、ひとつ前のダンジョンでレベル上げをしたほうが望ましいと言えよう。

やられたら…



▶ただ復活させるだけでは直後に危険が待つ

復活後HP回復



◀この連係プレーを忘れないようにしたい

僧侶系がいても…

「レイズデッド」という特技がこれに該当する。使えるのは「プリーステス」と「ミント」だけ。しかし、このコスチュームを着たメルが倒れてしまっては意味がない。やはり「パナシーアボトル」同様、アイテムのほうも常備しておくことが必要なのだ。

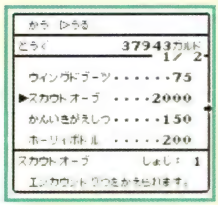


◀まさかの時の備えは常にしておこう

スカウトオーブ　エンカウント率を操作する

特定のたのまれごとを解決すると入手できるのが、このアイテム。ダンジョン内でのエンカウント率を、３段階に変更することができる。ダンジョンを進む目的に応じて、率を上下させてみるといいだろう。

なお、「しのびあし」「かくれみの」の特技を使ったり、ダンジョンから脱出したりすると、設定は元に戻る。



◀間違えてショップで売ってしまわないように！

あまりあわない　駆け抜けたいときに

なるべくバトルによるタイムロスを避けて、ダンジョンの奥まで進んでいきたい時は、この設定にするとよい。最終階層へ向かって一直線。



▲このように白いサークルで囲まれる

よくあう　経験値を稼ぎたいときに

逆にバトルの回数を重ねて、なるべく早くレベルやCP稼ぎをしていきたいと思っている場合は、この設定にしてガンガン敵を迎撃しろ。



▲こちらは黒いサークルで囲まれる

盗まなければならないアイテムの入手法

特定の敵から盗む以外に入手方法のないアイテムがいくつかある。そして、盗むためには特定の特技が必要だ。

その特技を持っているコスチュームは、「おおどろぼう」(ぬすむ)、「にんじゃがしら」「すず」(しらぬい)の3種類だけ。また、盗みが成功する確率はかなり低めだ。

ひたすらに根気。それしかないのである。

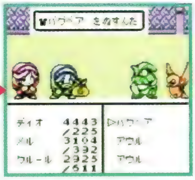


◀失敗して当たり前。そのくらいの気持ちで臨め

「ぬすむ」を使う



▲クルールを「ぼうぎょ」にして、ふたり態勢で

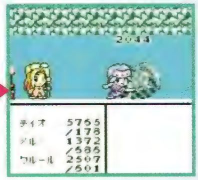


▲あとは成功するまでひたすら繰り返す

「しらぬい」を使う



▲目的の敵が出現したら、とにかく試してみる



▲倒してしまったらそれまで。次のチャンスへ！

どこかで教えてくれる「アイテム発見数」

「ニヴルヘイム」の入り口にいる番人などが、今まで見つけたアイテムの数を教えてくれる。

この数はコスチューム、薬、バッジ、アクセサリー、食べ物、収集品、シナリオアイテム、その他の道具の総数で、全部見つけた場合には239となる。しかし、本編クリア後にしか入手できないものもたくさんあるのだ。ぜひ全発見を目標に。

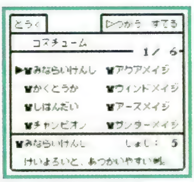


▲実は教えてくれる場所がもう1か所ある……！

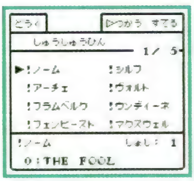
全部で239種類

しかし

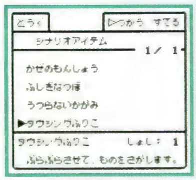
本編クリアだけでは絶対に全部発見できない



▲入手したコスチュームもすべてカウント



▲ボスから手に入れたアルカナカードも



▲そして手元を離れる運命のシナリオアイテムも

登場全アイテム239種類一覧表

ここでは、すべてのアイテムをメニュー画面の「どうぐ」で表示される分類別に紹介した。大部分は画面の並び順で掲載しているが、一部検索を容易にするため、五十音順としたものもあるのでご了承を。

コスチューム　91種類　五十音順

No.　名称	価格	引取	オーダーメイド
アースメイジ	250	125	可能
アーチェ	–	4500	可能
アーチャー	–	250	可能
アクアメイジ	250	125	可能
アサシン	–	200	可能
あそびにん	–	75	可能
アチャ	–	765	不可
ウィザード	–	250	可能
ウィッチ	–	250	可能
ウィンドメイジ	250	125	可能
うたひめ	–	225	可能
うらないし	–	215	可能
えかき	–	85	可能
おうじさま	–	425	可能
おおどろぼう	250	125	可能
おどりこ	–	125	可能
おひめさま	–	525	可能
カイ	–	不可	不可
がくしゃ	–	75	可能
かくとうか	150	75	可能
かくとうけんし	–	500	可能
かげきよ	–	765	可能
かじや	–	275	可能
かに	–	90	可能
かみなりとうし	–	225	可能
ギャル	–	1919	不可
ギャンブラー	–	125	可能
ギル	–	不可	不可
クラース	–	4500	可能
クレス	–	5000	可能
クレリック	250	125	可能
クロービス	–	765	可能
グロブダー	–	765	可能
けんごう	–	250	可能
けんし	250	125	可能
けんじゃ	–	500	可能
さすらいけんし	–	100	可能
さむらい	–	175	可能
サンダーメイジ	–	150	可能
サンドラ	–	765	可能
しっぷうけんし	–	225	可能
しにがみ	–	450	可能
しはんだい	250	125	可能
シューター	–	250	可能
しゅうどうそう	–	225	可能
しょうにん	150	75	可能
すず	–	4500	可能
スナイパー	–	275	可能
せいなるけんし	–	315	可能
せきとり	–	175	可能
ソーサラー	–	250	可能
ソーサリス	–	250	可能
ダークアイ	–	375	可能
だいしょうにん	250	125	可能
ダオス	–	4000	可能
チェスター	–	4500	可能
チャンピオン	–	250	可能
ちょうきょうし	–	225	可能
てじなし	–	125	可能
とうぞく	150	75	可能
ドラゴンナイト	–	200	可能
ながせれいこ	–	765	不可
にんじゃ	–	250	可能

にんじゃがしら	ー	1500	可能
バキュラ	ー	765	可能
バグベア	ー	50	可能
バジリスク	ー	325	可能
パックマン	ー	765	可能
ハンター	150	75	可能
ヒーラー	150	75	可能
ピノ	ー	765	不可
ふうすいし	ー	250	可能
プリーステス	ー	250	可能
フレアメイジ	250	125	可能
へいはち	ー	765	可能
ほのおのけんし	ー	225	可能
まほうつかい	150	75	可能
まものつかい	ー	275	可能
まんがか	ー	175	可能
みならいけんし	150	75	可能
ミント	ー	4500	可能
めがみけんし	ー	125	可能
モデル	ー	175	可能
モモ	ー	765	可能
モリスン	ー	3500	可能
やくしゃ	ー	175	可能
りょうし	ー	135	可能
りょうりにん	ー	95	可能
レンジャー	250	125	可能
ワルキューレ	ー	765	可能
ワンダーモモ	ー	765	可能

アクセサリー　24種類　メニュー画面の並び順

名称	価格	引取	説明
つよイヤリングA	ー	10000	攻撃力が35上がる
みをまもリングA	ー	10000	防御力が35上がる
かしこブローチA	ー	10000	知力が35上がる
はやいスカーフA	ー	10000	素早さが35上がる
つよイヤリングB	ー	2000	攻撃力が20上がる
みをまもリングB	ー	2000	防御力が20上がる
かしこブローチB	ー	2000	知力が20上がる
はやいスカーフB	ー	2000	素早さが20上がる
つよイヤリングC	2000	1000	攻撃力が15上がる
みをまもリングC	2000	1000	防御力が15上がる
かしこブローチC	ー	1000	知力が15上がる
はやいスカーフC	ー	1000	素早さが15上がる
つよイヤリングD	1000	500	攻撃力が10上がる
みをまもリングD	1000	500	防御力が10上がる
かしこブローチD	1000	500	知力が10上がる
はやいスカーフD	1000	500	素早さが10上がる
つよイヤリングE	600	300	攻撃力が5上がる
みをまもリングE	600	300	防御力が5上がる
かしこブローチE	ー	300	知力が5上がる
はやいスカーフE	ー	300	素早さが5上がる
つよイヤリングF	200	100	攻撃力が3上がる
みをまもリングF	200	100	防御力が3上がる
かしこブローチF	200	100	知力が3上がる
はやいスカーフF	200	100	素早さが3上がる

バッジ

7種類 メニュー画面の並び順

名称	価格	引取	説明
すなおバッジ	−	500	戦闘での性格要素上昇値が2倍になる
がんこバッジ	−	500	戦闘での性格要素上昇値が半減する
おかしなバッジ	−	500	戦闘での上昇性格要素がランダムになる
ひねくれバッジ	−	500	戦闘での性格要素上昇値が下降値に逆転する
ふへんバッジ	−	500	戦闘での性格要素が不変になる
スカイバッジ	−	−	青空の絵が描いてある
フラワーバッジ	−	−	バラの花のデザイン

どうぐ

11種類 メニュー画面の並び順

名称	価格	引取	説明
ウイングドブーツ	150	75	ダンジョンから脱出できる
スカウトオーブ	−	2000	エンカウント率を変えられる
なりきりずかん	−	−	コスチュームの情報を確認できる
ひみつメモ	−	−	たのまれごとについての情報を確認できる
かんいきがえしつ	300	150	着替えができる。1回のみの消費アイテム
バトルずかん	−	−	敵の情報を確認できる
ホーリィボトル	400	200	エンカウント率が下がる
ダークボトル	300	150	エンカウント率が上がる
へんしんのいし	−	−	クルールの形態レベルを変えられる
チャームボトル	−	750	アイテムを割引で買える
ミラクルチャーム	−	1110	アイテムを半額で買える

くすり

14種類　メニュー画面の並び順

名称	価格	引取	説明
レッドグミ	40	20	HPを100回復
ピンクグミ	80	40	HPを200回復
イエローグミ	240	120	HPを500回復
ホワイトグミ	480	240	HPを1000回復
ゴールドグミ	※10000	480	HPを全回復
ブルーグミ	60	30	TPを20回復
グリーングミ	120	60	TPを50回復
パープルグミ	300	150	TPを100回復
ブラックグミ	600	300	TPを200回復
シルバーグミ	※10000	600	TPを全回復
エリクシール	※50000	5000	HP・TPを全回復
バジリスクうろこ	−	500	HPを全回復。ステータス異常を解除
パナシーアボトル	80	40	ステータス異常を解除
ライフボトル	200	100	戦闘不能から立ち直る

※どこかにある、とある店での価格

たべもの

16種類　メニュー画面の並び順

名称	価格	引取	フード量
りんご	60	30	60
チーズ	70	35	40
ゆでたまご	80	40	80
うめぼしおにぎり	120	60	120
ぷにぷにプリン	150	75	70
とうふステーキ	200	100	250
ハンバーガー	250	125	200
ふわふわケーキ	260	130	160
やさいサラダ	270	135	220
にこみうどん	300	150	300
カレーライス	450	225	450
ローストンカツ	520	260	520
おすし	710	355	710
スキヤキ	980	490	980
ふぐちり	−	900	1800
(好物※)	−	2000	10000

※まじょっこの塔をクリア後に入力する食べ物

しゅうしゅうひん 56種類 メニュー画面の並び順

No.	名称	売却	説明
1	！ノーム	－	0: THE FOOL
2	！アーチェ	－	1: THE MAGICIAN
3	！フラムベルク	－	2: THE PRIEST
4	！メルティア	－	3: THE EMPRESS
5	！ディオス	－	4: THE EMPEROR
6	！フェンビースト	－	5: THE POPE
7	！シルフ	－	6: THE LOVERS
8	！ヴォルト	－	7: THE CHARIOT
9	！ウンディーネ	－	8: JUSTICE
10	！マクスウェル	－	9: THE HEMIT
11	！イシュラント	－	10: FORTUNE
12	！イフリート	－	11: STRENGTH
13	！ジェストーナ	－	12: THE HANGED MAN
14	！ビッグアイ	－	13: DEATH
15	！シャドウ	－	14: TEMPERACE
16	！プルート	－	15: THE DEVIL
17	！グレムリンレア	－	16: THE TOWER
18	！ダオス	－	17: THE STAR
19	！ルナ	－	18: THE MOON
20	！アスカ	－	19: THE SUN
21	！ノルン	－	20: JUDGEMENT
22	！オリジン	－	21: THE WORLD
23	しょうごう01	－	「しあわせ　はいたつにん」
24	しょうごう02	－	「ひっさつ　りょうりにん」
25	しょうごう03	－	「時をえがく　絵かき」
26	しょうごう04	－	「グレート　フィッシャーマン」
27	しょうごう05	－	「カウンセラー」
28	しょうごう06	－	「とむらいびと」
29	しょうごう07	－	「マルチタレント」
30	しょうごう08	－	「ソング　ライター」
31	しょうごう09	－	「えらばれし　うたひめ」
32	しょうごう10	－	「うらないの　せんせい」
33	しょうごう11	－	「キューピット」
34	しょうごう12	－	「クレイアイドル　バスター」
35	しょうごう13	－	「タマタマちゃん」
36	しょうごう14	－	「こころの　きゅうさいしゃ」
37	しょうごう15	－	「まんが　ししょう」
38	しょうごう16	－	「シックスセンス　ガール」
39	しょうごう17	－	「トレジャー　ハンター」

40	しょうごう18	ー	「スーパーモデル」
41	しょうごう19	ー	「チェイサー」
42	しょうごう20	ー	「いわゆるひとつの　おなかま」
43	しょうごう21	ー	「めいたんてい」
44	しょうごう22	ー	「コンサルタント」
45	しょうごう23	ー	「あたしのおうじさま　だった人」
46	しょうごう24	ー	「あきんど」
47	しょうごう25	ー	「かけだし　やくしゃ」
48	しょうごう26	ー	「ピュア　チャイルド」
49	しょうごう27	ー	「ツイン　エンターテナー」
50	しょうごう28	ー	「リリスに　かった　すごいやつ」
51	しょうごう29	ー	「バニー　ハンター」
52	しょうごう30	ー	「ドルアーガ　スレイヤー」
53	きんのボタン	ー	たのまれごとNo.29で依頼者に見せる
54	きねんスタンプ	1234	「ドルアーガの塔」登頂記念
55	がくいりぎょたく	500	たのまれごとNo.4を解決してもらえる魚拓
56	ぎんのおたま	10000	リリスにもらえるキッチン用具（？）

シナリオアイテム　20種類　五十音順

No.	名称	説明
1	あかいせきばん	たのまれごとNo.16で集める
2	うつらないかがみ	ダンジョン「あくまの塔」に入るときに必要。クレスからもらう
3	おれいのてがみ	たのまれごとNo.1でおばあさんに渡す
4	かしのきのはこ	たのまれごとNo.12でクレイアイドルから取り戻す
5	かぜのもんしょう	ダンジョン「かぜのたに」に入るときに必要。クラースからもらう
6	ぎょたく	たのまれごとNo.4で釣り好きなおじさんに渡す
7	ぎんのブローチ	たのまれごとNo.11。ハンマーからサブリナへのプレゼント
8	くろいせきばん	たのまれごとNo.16で集める
9	しょうしょ	たのまれごとNo.22でニセモノの借用証書とすり替える
10	しょうぞうが	たのまれごとNo.3で仲良し夫婦にあげる
11	しろいせきばん	たのまれごとNo.16で集める
12	すいしょう	たのまれごとNo.12で入手。たのまれごとNo.13、16の解決に必要
13	すいしょうだま	たのまれごとNo.13でティナにあげる。ダウンジングふりこの材料にもなる
14	ダウジングふりこ	これがあると石板を探せる
15	たからのせきばん	たのまれごとNo.16。シルバーに渡す
16	ティアのはな	たのまれごとNo.6で依頼者に見せる
17	トレジャーメモ	ドルアーガの塔で、そのフロアで取った宝が記録される
18	ふしぎなつぼ	ダンジョン「ふしぎな塔」に入るときに必要。チェスターからもらう
19	プレゼントのはこ	たのまれごとNo.1でオリーブ村のアリサに届ける
20	ボエボエのバッグ	たのまれごとNo.26。食べ物屋から取ってきてあげる

笑い・スリル・そして涙のイベント

悪徳商人三部作

たのまれごと22・24・26

一連のセットになったたのまれごととして、特にインパクトの強いのが、ボエボエにまつわるこの3つ。これらがプレイヤーに提示するテーマは何なのか？　特別にこのページで扱ってみた。

物語は、道具屋「イーグル」をめぐっての立ち退き騒動から始まる。

ザマス言葉の悪徳商人が偽の証文をちらつかせ、店を乗っ取ろうと画策。男の名はボエボエという。

だが、ディオとメルの活躍で事件は一件落着し、ボエボエは「イーグル」から手を引くことを余儀なくされるのだった。



▲映し出されるボエボエの過去。金をためることが生きる証に…



▲口調が一変する場面。この男も、結局人の子だったのか



▲最後まで金をためることのみに自分の存在価値を示した……

しかし、この男の金に対する執着心は凄まじい。

今度は町中の店という店、果てはしのびのさとまで手を伸ばし、うまい話を持ちかけて私腹を肥やそうとする。が、それも失敗。最後にはディオたちまでを丸め込もうとするのである。

“世の中、金がすべて”。



▲最初に会った時には、ただの「イヤミなヤツ」という印象



▲阿漕な儲けを画策し、失敗。どこかマヌケさも漂わせる



▲「だますならお年寄り」というのは、悪徳商人の基本なのか

過去の経験が、そのまま人生訓となっていた。

金は墓場の中までは持っていくことができない。だが、結局金をため続けて、この世を去った。

この男を責めるのは簡単なことである。だが、「世の中金で買えないものがある」ことは、彼自身が一番よく知っていたのかもしれない。

依頼編

解決のポイント
たのまれごとリスト





解決のポイント

「たのまれごと」を解決するには、いろいろな条件が絡んでくる。何が必要なのか、最初にまとめておこう。

できるものからクリアしていくのが基本

各たのまれごとの条件は後のページを見てもらうとして、まずは何の条件もないものや、条件が課せられていても容易に満たすことのできるものを選んで、クリアしていくのがよいだろう。たのまれごと自体は、引き受けるだけなら何のリスクもない。

クリアすれば、アイテムやガルドが手に入るので、シナリオを進めるのも楽になる。

特定コスチュームが必要なものも多い

たのまれごとの中には、特定のコスチュームを着用してくるよう求められるものも数多い。場合によってはマスターしていることも条件であったり、複数のコスチュームを求められたりすることもある。

これらは慌てて解決しようとせず、それらのコスチュームが入手できてからでも、遅くはないだろう。



▲いちばん簡単なのは、たのまれごとNo.1



▲とりあえず引き受けるだけはしておいてよい



▲すぐに入手できるものなら解決も容易だが



▲手間と費用のかかるものは後回しでよい

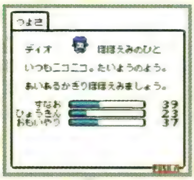
ちょっと厄介なのが「性格絡み」関連

このタイプのものは、バトルで着るコスチュームによって性格を調整する作業が必要になる。

コスチュームと条件が複合することもあり、後回しにしたほうが楽かも。



▲最初に性格条件を要求されるたのまれごと



▲パラメータを見ながら着替えをして調整する



▲コスチュームと複合しているものはかなり厄介

特定のたのまれごと解決が条件となるもの

ある特定のたのまれごとを解決しなければ絶対に解決できなかったり、あるいはたのまれごとそのものが発生しないものもある。あわてず順序立ててクリアしたい。



▲たのまれごとNo.12を解決しなければ……



▲10、13、16は解決できず、17は発生しない



▲22、24、26は一連のセットとなっている

最後は結局解決していかねばならなくなる

暗黒時空に進むと、ダンジョンに入るために一定数のたのまれごとをクリアしていなければならなくなる。

最初のダンジョンでは６。これが２ずつ増え、「ビフレスト」に入るには16、本編ラストダンジョンの「カオスのどうくつ」では20解決していなければ先へは進めない。結局はほとんどの解決が必要になるのだ。

No.20・28・30は、本編では絶対に解決しない

本編で解決できるたのまれごとは27個。

残った３つだが、No.30は本編クリアで自動的に条件が満たされ、No.20は本編クリア後でなければ絶対に発生しない。

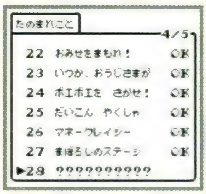
そしてNo.28だが、これは他の29個のたのまれごとをすべて解決しなければ、発生しないことになっている。その依頼人とシチュエーションは、あっと驚く……！



▲それまでの行いが間接的に問われる仕組み



▲まさか、ここで門前払いなんてことは……



▲発生しません。どうやっても本編では無理



▲最後のたのまれごとの依頼人とは……？

NEXT たのまれごとリスト

次からは、30個のたのまれごとの依頼人と、解決のための必要条件、そして手順と報酬を解説してある。複数の時空にまたがるものもあるので、注意して読んでほしい。

なお条件で記載されているコスチューム名に付く記号が「◎」のものは、マスターも必要ということ。「○」は着るだけで可。



たのまれごとNo.1
ハッピーバースディ
条件▶特になし

依頼人 4408年（自分）
ヴァルハラ町
エリザベスさん

贈り物を届けよう
まずエリザベスさんから、オリーブ村のアリサに誕生日のプレゼントを届けるよう頼まれる。これをアリサに届けたら、今度は受け取った手紙をエリザベスさんへ。

これを受け取って



◀特製パイを持ってオリーブ村へ

手紙を持って戻る



◀これをエリザベスさんに届けて解決だ

成功報酬 250ガルド | ヒーラー

たのまれごとNo.2
わがままなグルメ
条件▶◎りょうりにん

依頼人 4408年（自分）
ヴァルハラ町
オットー（中略）3世

それは「炎の料理人」
おいしい料理を作るために必要なコスチュームは「りょうりにん」。これをマスターして話しかければ、火を吹くほど絶品の料理が出来上がって解決。

必ずマスター



◀ただ着ているだけではダメなのだ

このリアクション



◀この叫びは感動？それとも悶絶？

成功報酬 800ガルド | がんこバッジ、けんし

たのまれごとNo.3
ああ、ごせんぞさま
条件▶○えかき、○まんがか

依頼人 4408年（自分）
ヴァルハラ町
仲良し夫婦

時空を越えご先祖探し
クレスの時空まで進んでいることが条件。自分の時空で仲良し夫婦の家に行き、ご先祖の名前を聞いて、クレスの時空へ。豪快なおやじの家で顔を覚え、戻る。

名前を聞こう



◀奥さんが教えてくれる

顔を覚えて戻れ



◀「にがおえ」を覚えていないとダメ

成功報酬 2000ガルド | すなおバッジ、アクアメイジ、アースメイジ

たのまれごとNo.
4 オアシスのかいぎょ

条件▶○りょうし

依頼人 4408年（自分）
オリーブ村
つりずきおじさん

ビッグヒットを狙え

コスチュームに関係なく、釣りに挑戦することはできる。だが、「りょうし」（マスターしていなくてもよい）を着ていれば、8分の1の確率で怪魚が釣れるのだ。

りょうしでGO



◀おじさんに釣りについて語ってもらえ

あとは根気だけ



◀あとはひたすら、釣れるまで粘る！

成功報酬 750ガルド がくいりぎょたく、がんこバッジ、かしこブローチE

たのまれごとNo.
5 こころのとびら

条件▶性格調整

依頼人 4203年（クラース）
ヴァルハラ町
ハルのお父さん

悩みの共有には

ディオを「なやめるボーイ」、またはメルを「なやめるガール」の性格にし、ハルに話しかければ成功となる。前の章も参考に。



▲左記以外の性格では相手にされない



▲どちらか一方が適合していればOK



▲同じ心の者にしか分からぬ悩みがある

成功報酬 500ガルド ひねくれバッジ、おどりこ

たのまれごとNo.
6 いちりんのはな

条件▶特になし

依頼人 4203年（クラース）
ヴァルハラ町
メモリーさん

思い出の花とは…

メモリーから「ティアのはな」を採ってくるよう頼まれる。場所は「かぜのたに」の地下5～8階。メモリーの母に見せると……。



▲メモリーに頼まれ、「かぜのたに」へ



▲この花を採ってから戻ろう



▲これで依頼は解決。しかし……！

成功報酬 300ガルド はやいスカーフE、がくしゃ

たのまれごとNo.7 サーカス！ サーカス！

条件▶◎おどりこ、◎ちょうきょうし、◎あそびにん（ふたり共）

依頼人 4408年（自分） オリーブ村 **ベロボンだんちょう**

芸を覚えるのは大変！

「みずのどうくつ」をクリアすると発生。ディオ＆メル、それぞれ2種類ずつのコスチュームをマスターすることが必要となる。すべてクリアすれば解決。

3人すべてクリア



◀それぞれ違う条件を要求される

クリアすれば…



◀外でサーカスが始まるのだ

成功報酬 1000ガルド うらないし、りょうし

たのまれごとNo.8 ミスタースランプ

条件▶特になし

依頼人 4408年（自分） ヴァルハラ町 **ファンクさん**

ゴミの片付けを８回！

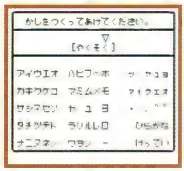
ファンクの家に散らかっているゴミを全部片付けて、ファンクに話しかける。これを８回行い、最後に歌詞（好みで変更可能）を入力すればクリア。

拾い集めよう



◀全部拾ってから話しかけ、家を出る

８回目になると…



◀この後歌詞の入力を求められる

成功報酬 400ガルド あそびにん

たのまれごとNo.9 メル、ねっしょう

条件▶○うたひめ

依頼人 4408年（自分） ヴァルハラ町 **ファンクさん**

最高の歌姫に捧ぐ

No.8を終え、「うたひめ」を着用した状態で、再びファンクの家を訪れて話をしよう。歌唱イベントが発生する。ただし、ストーリーがある程度進んでいることが条件。

「うたひめ」が必要



◀メインストーリーを進めて、歌おう

そして歌う



◀前に歌詞を入力した、あの歌だ

成功報酬 850ガルド しっぷうけんし

たのまれごとNo.**10**

うらないしティナ

条件▶まじょっこの塔クリア、◎うらないし

依頼人 4408年（自分） ヴァルハラ町 **ティナさん**

教えてもまだ続きが…

勝手に占いの師匠にされてしまったメル。「うらないし」をマスターしてティナに話しかければ、それで解決となる。が、依頼はこれで終わらない……！

勝手に師匠に…



▲「うらないし」やるしかないでしょ

これでいいのか？



▲何とか格好だけはつけ（13に続く）

成功報酬	666ガルド	おかしなバッジ

たのまれごとNo.**11**

アーティファクト

条件▶◎かじや

依頼人 4408年（自分） ヴァルハラ町 **ハンマーさん**

工芸品を作ろう

「かじや」をマスター＆着用した状態で、ハンマーに話しかけよう。「まじょっこの塔」の最上階にいるサブリナに贈り物を届け、戻ってきてから再び話しかけて完了。

まずは制作



▲一緒にアクセサリーを作るのだ

そして配達



▲お届け物。だがまだ解決にはならない

成功報酬	1000ガルド	すなおバッジ、かみなりとうし

たのまれごとNo.**12**

ぼくのたからもの

条件▶特になし

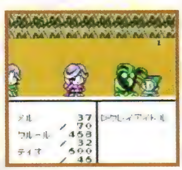
依頼人 4203年（クラース） ユークリッド村 **パックくん**

宝箱を取り戻せ！

No.13の発生後に発生。パックの家から宝箱を持ち去ったクレイアイドルを倒し、宝箱をパックに返せば解決。



▲犯人を追って「だいちのどうくつ」へ！



▲強敵である。しかしある方法を使えば……



▲お礼に「すいしょう」がもらえる

成功報酬	400ガルド	すいしょう、ほのおのけんし

たのまれごとNo.**13**

ティナ、それから

条件▶たのまれごとNo.10、No.12クリア

依頼人
4408年（自分）
ヴァルハラ町
ティナさん

お騒がせ女再び

あのティナが今度は「水晶玉が欲しい」と言ってきた。水晶を持って、すずの時空のヴァルハラ町の工芸家ピトーに会い、水晶玉を作ってもらえばいい。

今度は水晶玉



◀どんな占いをするのやら……

ピトーに頼もう



◀No.12をクリアしていることが必要

成功報酬	666ガルド	かしこブローチC、スカウトオーブ

たのまれごとNo.**14**

いきてこそ・・・

条件▶○おひめさま

依頼人
4203年（クラース）
ヴァルハラ町
ルーシーをあわれむ人

少女を正気に…

シナリオがある程度進むと発生。「おひめさま」を着用し、女の子と会話すれば解決する。マスターしていなくてもよい。



▲完全にイッてしまっているようだ



▲この人に話しかけると依頼発生



▲「おひめさま」を着て話しかけよう

成功報酬	1850ガルド	おうじさま

たのまれごとNo.**15**

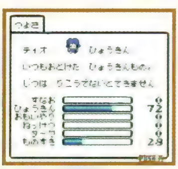
がまんまんがか

条件▶性格調整、○まんがか

依頼人
4354年（すず）
しのびのさと
うきよえし

志す絵を描くには

ディオ＆メルがそれぞれ「まんがか」を着用し、ディオは「ひょうきん／ずっこけボーイ」、メルは「おとめ／ゆめみるガール」に。



▲ディオとメルそれぞれ条件達成が必要



▲ディオはこちらに話しかけ……



▲メルはこちらに話しかける

成功報酬	4000ガルド	おかしなバッジ、ひねくれバッジ、アサシン

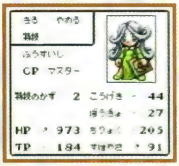
たのまれごとNo.16 おれのたからもの

条件▶たのまれごとNo.12クリア、No.13発生。○ふうすいし

依頼人 4203年（クラース） ユークリッド村 **シルバーさん**

3枚の石板を探せ

水晶玉を入手したら、「ふうすいし」を着てシルバーの家へ行き、「ダウジングふりこ」を作ってもらう。ヴァルハラ村で石板を探せ。



▲水晶が必要。「ふうすいし」も忘れずに



▲石板は3枚。メッセージに注目！



▲これをシルバーのところへ持っていこう

成功報酬 **1000** ガルド　シューター

たのまれごとNo.17 ミッシングトレジャー

条件▶たのまれごとNo.16クリア

依頼人 4203年（クラース） ユークリッド村 **シルバーさん**

その宝は別の時空に…

向かう先は「こだいいせき」。ここに存在する最も北寄りの三角（デルタ）を探す。「かいどく」の特技を持つコスチュームを着用しないと、何も起きないので注意。P88も参照してほしい。



▲エリア9から、いちばん北の三角を調べる

バトル発生！



▲「こだいへいき」と戦って勝つのだ

成功報酬 **6000** ガルド　はやいスカーフC、みをまもリングC

たのまれごとNo.18 ゆめへのパスポート

条件▶性格調整、○モデル

依頼人 4354年（すず） ヴァルハラ町 **ロゼさん**

モデルだけでは…

「モデル」を着用し、ロゼさんの娘に話しかける。ただし、性格は「チャーミング」「やさしいガール」「おとめ」のいずれかが条件。



▲性格がダメだと、このような反応になる



▲3つのうちどれかであればOKだ



▲そして話しかければ成功

成功報酬 **4000** ガルド　ふへんバッジ、うたひめ

たのまれごとNo. 19 おいかけてトーティス

条件▶すばやさ160〜190

依頼人 4306年（クレス） トーティス村 **トムくん**

すばやさで勝て！

ブッシュベイビーを追い回し、5回接触すると「すばやさチェック」が始まる。すばやさがブッシュベイビーを上回れば、捕獲成功。ある程度レベルアップしないと無理だろう。



▲値は160〜190の間くらいだ

勝てるか!?



◀ズバリ、盗賊系の上級コスチューム！

成功報酬 300ガルド バグベア

たのまれごとNo. 20 いわゆるひとつの

条件▶ゲームクリア、◯ワンダーモモ

依頼人 4354年（すず） ヴァルハラ町 **おマニな感じの人**

モモちゃ〜ん♪

本編クリア後、「ワンダーモモ」を着用して話しかける（最低限W・タイフーンを覚えていること）。「ながせれいこ」はレアものだ。



▲本編未クリアでは絶対に発生しない



▲W・タイフーンを覚えていればOK



▲このリアクションは……（ノーコメント）

成功報酬 0ガルド ？？？？？？

たのまれごとNo. 21 きえたフランシーヌ

条件▶特になし

依頼人 4306年（クレス） ヴァルハラ町 **さわがしい奥さん**

犬、それとも娘？

奥さんと主人の話を何度も交互に聞いた後、「12せいざの塔」の準備室まで進む。そこにいる少女の名前を聞き、家に戻って解決へ。



▲奥さんと主人、どっちが正しい？



▲この娘の名前は？入力を求められる



▲この一家は今後どうなっていくのか？

成功報酬 3000ガルド はやいスカーフC、サンダーメイジ

たのまれごとNo.**22**

おみせをまもれ！

条件▶○（とうぞく、おおどろぼう、にんじゃ、にんじゃがしら、すず）のどれか

依頼人 4354年（すず） ヴァルハラ町 **道具屋の息子**

証文をすり替えろ

道具屋とボエボエの家を何度も往復してから「やみのどうくつ」へ。その後、上記コスチュームを着用して証文をすり替える。



▲ボエボエが出かけるまで何度も往復せよ



▲「やみのどうくつ」でイベント発生



▲すり替えたら道具屋へ行って待とう

成功報酬 **2000** ガルド | しょうにん、だいしょうにん

たのまれごとNo.**23**

いつか、おうじさまが

条件▶○おうじさま

依頼人 4354年（すず） ヴァルハラ町 **カリプソちゃん**

王子様は誰？

まず「おうじさま」を着用してカリプソに話しかけ、次に「なりきりし」の状態でまた話しかける。その後ユリシーズを探しに。



▲「おうじさま」→「なりきりし」の順



▲ユリシーズが飛び出してしまう


▲「せいれいのもり」着替え室。戻って解決

成功報酬 **1500** ガルド | かくとうか、しはんだい、チャンピオン

たのまれごとNo.**24**

ボエボエをさがせ！

条件▶たのまれごとNo.22クリア、○だいしょうにん

依頼人 4354年（すず） ヴァルハラ町 **ボエボエのいえの持ち主**

どこかの店に…

不動産屋から、ボエボエが踏み倒した家賃を取り立ててくれるよう頼まれる。「しのびのさと」で発見して、「だいしょうにん」で会話。



▲「『もと』ボエボエのいえ」に……！



▲探し回ると、こんな場所にいた……



▲「だいしょうにん」で会話してから戻る

成功報酬 **3500** ガルド | （入手アイテムはありません）

たのまれごとNo.25 だいこんやくしゃ

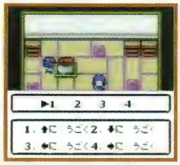
条件▶◎やくしゃ

依頼人 4354年（すず）しのびのさと
役者の忍者

セリフのみならず

セリフを覚えて、一字一句を入力する。課題は3つあり、最後にマスターした「やくしゃ」を着用して訪れ、免許皆伝。


▲最初は選択。その後は直接入力が加わる


▲そして、動く方向も問われる


▲最後は「やくしゃ」でシメ！

成功報酬 **6000**ガルド　まものつかい、チャームボトル、エリクシール

たのまれごとNo.26 マネークレイジー

条件▶たのまれごとNo.24クリア、○ギャンブラー

依頼人 4354年（すず）まおうのどうくつ
ボエボエ

ボエボエのお使い

「まおうのどうくつ」へ行くとボエボエがおり、「ギャンブラー」を着用して話すと、「しのびのさと」までお使いに行かされる。


▲カバンを取ってきてくれと頼まれる


▲おばあさんからカバンを受け取って戻ろう


▲この後、ドラマは急展開の方向へ……！

成功報酬 **0**ガルド　ふへんバッジ、かしこブローチB

たのまれごとNo.27 まぼろしのステージ

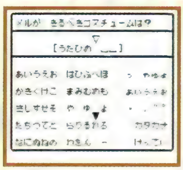
条件▶◎うたひめ、○てじなし

依頼人 4354年（すず）ヴァルハラ町
トレープレフさん

幻に夢を託して

必要コスチュームの質問に「うたひめ」「てじなし」と答え、それらを着用して再び訪れる。ただし「うたひめ」はマスター、「てじなし」は「げんえい」修得が条件。

何が必要？


◀必要なのは何と何でしょう？

これを着て再訪


◀条件をそれぞれ満たしていればOK

成功報酬 **5000**ガルド　おひめさま、うたひめ、モデル

たのまれごとNo.
28 エンカウント！

条件▶？？？？

依頼人 おちゃめな バトルガール(自称) リリス＝エルロン

最後の依頼とは？

ある条件を満たすと、「なりきりハウス」に出現した箱の中の大扉が開く。

中に入ると、依頼人が登場して、引き受けた途端にバトル開始！……って、依頼か、これ？



▲どうやったらここは開くのだろう……

な、ナニモノ？



◀勝てば依頼解決。P102も参照！

成功報酬	100000ガルド	りょうりにん、チャンピオン、サンダーメイジ、かみなりとうし、ぎんのおたま

たのまれごとNo.
29 きんのボタン

条件▶特になし

依頼人 4306年（クレス） トーティス村 トーマスさん

ウサぴょんを求め…！

クリア済みのダンジョン(「まおうのどうくつ」まで）に現れるウサぴょんを倒し、「きんのボタン」を手に入れろ。全部で13個。



▲第5マップまでのどこかにいる



▲倒すのは至難の業。P134も参照



▲集めた数に応じて特典がある

成功報酬 きんのボタンが…1個：ハンター　4個：せきとり　7個：ドラゴンナイト
10個：？？？？？　14個：？？ ？？？ +10000ガルド

たのまれごとNo.
30 ドルアーガの塔

条件▶ゲームクリア

依頼人 4408年（自分） ヴァルハラ町 マダム・ミスティ

アルカナを集めろ

ダンジョンをクリアするごとに、アルカナカードが手に入る。本編クリアで22枚すべてが集まり、占いの館を訪れれば達成される。



▲まずはマダムに話を聞いてから



▲これで22枚すべてがそろう



▲これを着て、いざドルアーガの塔へ！

成功報酬	9850ガルド	？？、？？

GAME BOY COLOR

テイルズオブファンタジアなりきりダンジョン超着こなし術

編集・構成	やまざき拓
本文デザイン	武井　晶
編集協力	杉山英夫　酒寄朋巳
カバーデザイン	ヒロ久保寺
担当編集	大塚訓章

2001年1月10日初版第1刷発行

発行人	高橋恭
編集人	池山一二
発行所	株式会社ティーツー出版
	〒164-0012　東京都中野区本町3-28-19
	電話　03-3370-2361（編集）　03-3370-3061（営業）
	FAX　03-3370-2419
製版	株式会社エコープロセス
印刷	株式会社飛来社
製本	東京美術紙工

ISBN4-88749-063-1 C0376

株式会社ティーツー出版



ISBN4-88749-063-1

C0376 ¥1000E

9784887490635

1920376010009

定価：本体1,000円（税別）
株式会社ティーツー出版

